Living Forest DUELL



Ein eigenständiges Taktikspiel
in der Welt von Living Forest
für 2 Naturgeister
ab 10 Jahren
von Aske Christiansen

Welcher Naturgeist wird mehr Macht über den Wald ausüben, Sommer oder Winter?

Impressum

Spieldesign: Aske Christiansen
Illustration: Apolline Etienne

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jens Wiese
Redaktion: Thygra Spiele
Übersetzung: Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Ludonaute.

© 2025 Ludonaute. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.1 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

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

Ludonaute

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Spielmaterial

Gemeinsam:



7 Lichtungskarten

Brandwert

Bonusaktion



18 allgemeine Tierkarten



1 Hirschkarte



3 Sanki-Karten

Die Tiere des Waldes

Die Tiere des Waldes versorgen dich mit unterschiedlichen Elementen. Damit kannst du andere Tiere anlocken, Brände löschen, Bäume pflanzen und Onibi auf der Lichtung bewegen.

Es gibt 3 Arten von Tieren: Neutrale Tiere (ohne Symbol), Einzelgänger (mit schwarzem Symbol) und gesellige Tiere (mit weißem Symbol).



Elemente, um damit Aktionen auszuführen.

Kosten des Tiers

Naturgeist-Symbole (Winter und Sommer)



24 Baumkarten
(4 Sets zu je 6 Bäumen derselben Art)



1 Onibi-Karte



1 Onibi-Figur



19 Flammen-Plättchen

Ziel des Spiels

Ihr kämpft als Naturgeister **Sommer** und **Winter** um die Vorherrschaft im mystischen Wald. Du gewinnst sofort das Spiel, wenn du zuerst 1 der folgenden 4 Siegbedingungen erfüllst:

- **Sammle 8 Flammen-Plättchen.**
- **Sorge dafür, dass in der Nachschubreihe nur Karten mit deinem Naturgeist-Symbol liegen.**
- **Pflanze einen Wald mit 9 Bäumen in einem 3×3-Raster.**
- **Bewege die Onibi-Figur zum gegnerischen Naturgeist, während dieser bereits die Onibi-Karte besitzt.**

Für jeden Naturgeist (farblich bzw. mit Symbol zugeordnet):









je 1 Startbaum



je 2 Aktionsmarker



je 7 Feuer-Waran-Karten



je 15 Tierkarten

Spielvorbereitung



Gemeinsamer Ablagestapel



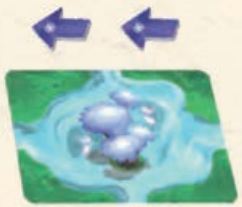
Gemeinsamer Nachziehstapel

Gemeinsame Tier-Reihe





Persönlicher Wald



1. Legt die **7 Lichtungskarten** in einer Reihe aus, sodass die Seiten mit den Brandwerten und Bonusaktionen zu sehen sind und ein vollständiges Panorama ergeben. Die Brandwerte sind dabei von innen nach außen aufsteigend. Stellt die **Onibi-Figur** auf die **mittlere** Karte der Lichtung und legt **je 1 Flammen-Plättchen** auf die beiden **benachbarten** Karten.

2. Sortiert die **24 Baumkarten** nach ihrer Art in 4 unterschiedliche Stapel zu je 6 Bäumen. Mischt alle 4 Stapel separat und platziert sie offen oberhalb der Lichtung als **Vorrat**.

3. Platziert die **Hirschkarte** unterhalb der mittleren Lichtungskarte als Basis der **Nachschubreihe**.

4. Bestimmt, wer von euch **Sommer** und wer **Winter** spielt. *(Der Spielablauf ist für beide identisch.)*

   a. Lege **deine 7 Feuer-Waran-Karten** offen als Stapel neben dein Ende der Lichtung.

   b. Mische **deine 15 Tierkarten** verdeckt und platziere sie als deinen **Persönlichen Tierstapel** unterhalb deiner Feuer-Warane. Decke die obersten 3 Tiere auf und lege sie nebeneinander in die Nachschubreihe zwischen deinem Persönlichen Tierstapel und dem Hirsch.

      Falls die Summe der Kosten deiner 3 Tiere **12 oder niedriger** ist, lege das Tier mit den niedrigsten Kosten unter deinen Tierstapel und decke ein neues auf. Wiederhole dies, bis die Summe der Kosten deiner 3 Tiere **größer als 12** ist.

   c. Lege deinen **Startbaum** vor dir aus, er ist die Basis für deinen **Persönlichen Wald**.

   d. Lege auch deine **2 Aktionsmarker** vor dir aus.

   e. Lasse vor dir etwas Platz für deine **Persönliche Tier-Reihe**.

5. Legt alle restlichen **Flammen-Plättchen**, die **Onibi-Karte** und die **3 Sanki-Karten** oberhalb der Lichtung als **Vorrat** aus.

6. Mischt die **18 allgemeinen Tierkarten** verdeckt und platziert sie als Stapel unterhalb der Nachschubreihe. Dies ist der **Gemeinsame Nachziehstapel**. Lasst auf einer Seite etwas Platz für den **Gemeinsamen Ablagestapel** und auf der anderen Seite für die **Gemeinsame Tier-Reihe**.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere **Runden**. Innerhalb einer Runde führt ihr (zunächst) abwechselnd **Züge** aus. In deinem Zug wählst du **1 der folgenden 2 Optionen**:

- **Tier aufdecken:** Decke das oberste Tier vom Gemeinsamen Nachziehstapel auf.
- **Aktionsmarker einsetzen:** Lege 1 deiner Aktionsmarker auf 1 Tier in der Gemeinsamen Tier-Reihe, um 1 Aktion auszuführen.

Sobald du keinen Aktionsmarker mehr besitzt, ist die Runde für dich zu Ende. Der gegnerische Naturgeist darf ggf. noch weitere Züge ausführen, bis er ebenfalls keinen Aktionsmarker mehr besitzt. Dann erfolgt das **Rundenende** *(siehe S. 12)*.

In der ersten Runde des Spiels führt **Sommer** den ersten Zug aus. In allen folgenden Runden beginnt jeweils der Naturgeist, der in der vorherigen Runde **nicht zuletzt am Zug** war.

Tier aufdecken

Decke das oberste Tier vom Gemeinsamen Nachziehstapel auf. Es gibt nun 3 Möglichkeiten:

- Es ist ein **Allgemeines Tier** oder der **Hirsch**: Lege die Karte an das Ende der **Gemeinsamen Tier-Reihe**.
- Es ist ein Tier oder ein Feuer-Waran mit **deinem Naturgeist-Symbol**: Lege die Karte an das Ende **deiner Persönlichen Tier-Reihe**. Alle Elemente in deiner Persönlichen Tier-Reihe stehen **nur dir** zur Verfügung.
- Es ist ein Tier oder ein Feuer-Waran mit dem **gegnerischen Naturgeist-Symbol**: Lege die Karte an das Ende der **gegnerischen Persönlichen Tier-Reihe**. Alle Elemente in dessen Persönlicher Tier-Reihe stehen **nur ihm** zur Verfügung.

Falls der Gemeinsame Nachziehstapel leer ist, mische den Gemeinsamen Ablagestapel und bilde daraus einen neuen Gemeinsamen Nachziehstapel.

Achtung: Diese Regeln können sich ändern, falls einer von euch die **Onibi-Karte** besitzt *(siehe S. 11)*.

Wenn das aufgedeckte Tier ein **Einzelgänger-Symbol** zeigt, müsst ihr **beide** prüfen, wie viele dieser Symbole nun für euch jeweils **sichtbar** sind, unabhängig davon, wer von euch das Tier aufgedeckt hat. Als für dich sichtbar gelten dabei alle Symbole, die in der Gemeinsamen Tier-Reihe sowie in deiner Persönlichen Tier-Reihe ausliegen.

- Falls es für dich das **3. Einzelgänger-Symbol** ist, musst du **1 deiner Aktionsmarker ungenutzt ablegen** (wenn möglich), er steht dir in dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.
- Falls es für dich das **4. Einzelgänger-Symbol** ist, musst du ebenfalls **1 deiner Aktionsmarker ungenutzt ablegen** (wenn möglich).

Wichtig: Jedes **Geselligkeitssymbol** **neutralisiert** 1 Einzelgänger-Symbol .

Hinweis: Meistens verliert ihr beide jeweils 1 Aktionsmarker, wenn das 3. Einzelgänger-Symbol aufgedeckt wird. Es kann aber vorkommen, dass für euch jeweils eine unterschiedliche Anzahl an Symbolen sichtbar ist (siehe folgendes Beispiel).

Beispiel: Winter deckt das 3. Einzelgänger-Symbol in der Gemeinsamen Tier-Reihe auf. Aber Winter hat ein Geselligkeitssymbol in der Persönlichen Tier-Reihe und verliert deshalb keinen Aktionsmarker. Für Sommer gilt dies nicht, deshalb muss Sommer 1 Aktionsmarker ablegen.



Aktionsmarker einsetzen



Lege 1 deiner Aktionsmarker in die **Gemeinsame Tier-Reihe**. Platziere ihn so, dass er von rechts nach links auf **das letzte Element** ☀, 💧, 🌿, 🌀 in dieser Reihe zeigt, welches der **Aktion** entspricht, die du ausführen möchtest. (Dieses muss sich nicht zwingend auf der letzten Karte dieser Reihe befinden.) Der Aktionsmarker bleibt dort bis zum Rundenende.

Zähle – beginnend bei deinem Aktionsmarker – in Pfeilrichtung **alle sichtbaren Elemente** dieser Art in der **Gemeinsamen Tier-Reihe** zusammen, bis du entweder auf einen anderen Aktionsmarker triffst oder am Anfang der Reihe angekommen bist. Das bedeutet, alle für diese Aktion gezählten Elemente stehen euch beiden später in dieser Runde nicht länger zur Verfügung.

Zähle danach alle weiteren Elemente dieser Art hinzu, die in deiner **Persönlichen Tier-Reihe** sowie in **deinem Persönlichen Wald** sichtbar sind. **Wichtig:** Diese Elemente stehen dir später in dieser Runde weiterhin zur Verfügung!

Mit all diesen gezählten Elementen führst du nun die entsprechende **Aktion** aus *(siehe S. 9–11)*.

Falls du später in dieser Runde dieselbe Aktion erneut ausführen möchtest, müssen **mindestens 2 neue Elemente** dieser Art (egal ob positiv oder negativ) in der **Gemeinsamen Tier-Reihe** rechts von deinem Aktionsmarker hinzugekommen sein. (Es ist egal, ob diese noch verfügbar sind oder schon vom gegnerischen Naturgeist verwendet wurden.)



Beispiel: Sommer legt seinen ersten Aktionsmarker so, dass er auf die 3 💧 der 2. Karte (Krokodil) zeigt für die Aktion „Brände löschen". 1 💧 von der 1. Karte (Spinne) wurde schon von Winter genutzt und steht nicht mehr zur Verfügung. Sommer zählt 3 💧 vom Krokodil + 2 💧 vom Frosch (in seiner Persönlichen Tier-Reihe) = 5 💧 insgesamt.



Danach möchte Sommer erneut die Aktion „Brände löschen" ausführen. Hinter dem Chamäleon ist das noch nicht möglich, weil erst 1 neues 💧 hinzugekommen ist. Erst nachdem auch der Bär 1 weiteres 💧 zeigt, führt Sommer die Aktion aus und zählt: 1 💧 vom Chamäleon + 2 💧 vom Bären + 2 💧 vom Frosch = 5 💧 insgesamt.

Die Aktionsmöglichkeiten:



Brände löschen

Nimm dir von der **Lichtung** 1 oder mehrere **Flammen-Plättchen** deiner Wahl, deren Brandwerte in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner 💧, und lege sie vor dir aus. (Die Brandwerte sind auf den Lichtungskarten abgebildet.)

Wenn du nun **8 oder mehr Flammen-Plättchen** besitzt, erfüllst du 1 der 4 **Siegbedingungen** und **gewinnst sofort** das Spiel.



Tiere anlocken

Nimm dir aus der **Nachschubreihe** 1 oder mehrere offen ausliegende **Tiere** deiner Wahl, deren Kosten in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner ☀. Tiere mit **deinem eigenen Naturgeist-Symbol** legst du ans Ende **deiner Persönlichen Tier-Reihe**. Tiere mit dem **gegnerischen Naturgeist-Symbol** und/oder den **Hirsch** legst du auf den **Gemeinsamen Ablagestapel**.

Ersetze dann in der Nachschubreihe jedes von dir genommene Tier durch ein Tier von **deinem Persönlichen Tierstapel**. (Falls dein Persönlicher Tierstapel leer ist, entfällt dieses Ersetzen von Tieren für dich; diese Plätze bleiben bis zum Ende des Spiels leer.)

Wenn nun in der Nachschubreihe **ausschließlich Tiere mit deinem Naturgeist-Symbol** liegen, erfüllst du 1 der 4 **Siegbedingungen** und **gewinnst sofort** das Spiel. *(Hinweis: Der Hirsch ist ein neutrales Tier; solange er in der Nachschubreihe liegt, ist diese Siegbedingung nicht erfüllt.)*



Beispiel: Winter verfügt über 7 ☀ und nimmt sich dafür den Kolibri für 2 ☀ sowie den Kranich für 5 ☀. Danach ersetzt Winter die beiden genommenen Tiere durch 2 Karten seines Persönlichen Tierstapels.

Bäume pflanzen

Nimm dir aus dem **Vorrat** 1 oder mehrere offen ausliegende **Bäume** deiner Wahl, deren Kosten in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner 🌱. Falls du mehrere Bäume nimmst, musst du alle **von unterschiedlichen Stapeln** nehmen. (Du kannst also höchstens 4 Bäume nehmen.)

Pflanze alle genommenen Bäume **sofort in deinem Persönlichen Wald**. Falls durch dieses Pflanzen die jeweils halben Symbole zwischen zwei benachbarten Bäumen zusammenpassen, führe die so entstehende **Bonusaktion** *(siehe unten rechts)* danach sofort aus.

Jeder Baum in deinem Wald (außer deinem Startbaum) versorgt dich dauerhaft mit einem zusätzlichen Element, das dir nach dem Pflanzen sofort dauerhaft zur Verfügung steht, solange es sichtbar bleibt.

Wenn dein Wald nun (inkl. Startbaum) **9 sichtbare Bäume in einem 3×3-Raster** enthält, erfüllst du 1 der 4 **Siegbedingungen** und **gewinnst sofort** das Spiel.

Regeln zum Pflanzen von Bäumen in deinem Wald:

- **Jeder Fluss** auf einer Baumkarte muss jederzeit mit dem **See deines Startbaums verbunden** sein, egal ob direkt oder über mehrere Baumkarten hinweg.
- Reihen und Spalten dürfen mehr als 3 Bäume enthalten, aber nur ein vollständiges 3×3-Raster erfüllt die Siegbedingung. Dein Startbaum muss sich nicht im 3×3-Raster befinden.
- Du darfst einen Baum in deinem Wald (jedoch nicht den Startbaum) mit einem neuen Baum abdecken (unter Beachtung dieser Regeln). Ein abgedeckter Baum verliert seinen Effekt, aber mit dem neuen Baum kannst du erneut eine oder mehrere Bonusaktionen auslösen!
- Du darfst Baumkarten nicht drehen; alle Bäume müssen mit der Krone nach oben zeigend ausgerichtet sein.



Beispiel: Winter hat insgesamt 5 🌱 zur Verfügung und pflanzt damit 2 Bäume, einen für 3 🌱 und einen für 2 🌱.

Die Bonusaktionen:

Nimm 1 **Sanki-Karte**.

Führe 1 Aktion **„Tiere anlocken"** aus.

Führe 1 Aktion **„Brände löschen"** aus.

Führe 1 Aktion **„Bäume pflanzen"** aus.

Für das Ausführen einer Bonusaktion zählst du die verfügbaren Elemente aus der Gemeinsamen Tier-Reihe, deiner Persönlichen Tier-Reihe und deinem Wald zusammen. Elemente aus der Gemeinsamen Tier-Reihe bleiben jedoch weiterhin verfügbar für spätere Aktionen in dieser Runde.

Onibi bewegen

Bewege die **Onibi-Figur** auf der Lichtung **in Richtung des gegnerischen Naturgeistes** um eine Anzahl von Schritten (= Karten), die genauso hoch oder niedriger ist als die Anzahl deiner . Führe dann sofort die **Bonusaktion** der Karte aus, auf der Onibi landet.

Falls Onibi dabei die Lichtung verlassen würde, gibt es 3 Möglichkeiten:

- **Wenn die Onibi-Karte im Vorrat liegt**, gib sie dem gegnerischen Naturgeist; führe dann die Bewegung auf der Karte am anderen Ende der Lichtung fort.
- **Wenn du die Onibi-Karte hast**, lege sie in den Vorrat zurück; führe dann die Bewegung auf der Karte am anderen Ende der Lichtung fort.
- **Wenn der gegnerischer Naturgeist die Onibi-Karte hat**, erfüllst du 1 der 4 **Siegbedingungen** und **gewinnst sofort** das Spiel.



Beispiel: Sommer hat insgesamt 4 zur Verfügung und entscheidet sich, die Onibi-Figur nur um 3 Schritte zu bewegen. Da Onibi mit dem 3. Schritt die Lichtung verlassen würde, gibt Sommer die Onibi-Karte an Winter und bewegt Onibi dann mit dem 3. Schritt auf die Karte am anderen Ende der Lichtung. Danach führt Sommer die dort angezeigte Bonusaktion „Nimm 1 Sanki-Karte" aus.

Die Onibi-Karte



Während du die Onibi-Karte besitzt, gilt: Wird ein Tier mit deinem Naturgeist-Symbol aufgedeckt (egal von wem), legt es in die Gemeinsame Tier-Reihe anstatt in deine Persönliche Tier-Reihe. (Feuer-Warane mit deinem Symbol werden weiterhin in deine Persönliche Tier-Reihe gelegt.)

Die Sanki-Karten



Wenn dir eine Bonusaktion erlaubt, 1 Sanki-Karte zu nehmen, nimmst du sie aus dem Vorrat, wenn möglich. Falls der Vorrat leer ist, nimm sie stattdessen vom gegnerischen Naturgeist.

Es gibt 2 Möglichkeiten, wie du eine Sanki-Karte einsetzen kannst:

- **Entweder:** Lege **1 Feuer-Waran mit deinem Naturgeist-Symbol** unmittelbar nach dem Aufdecken (egal von wem) sofort auf seinen passenden Stapel neben der Lichtung **zurück**.

Lege die eingesetzte Sanki-Karte in den Vorrat zurück.

- **Oder:** Setze in deinem Zug unmittelbar nach dem Aufdecken eines Tiers **sofort 1 Aktionsmarker ein**.

Hinweis: Du kannst Sanki-Karten nicht einsetzen, um Tiere abzulegen.

Rundenende

Sobald ihr beide keinen Aktionsmarker mehr besitzt, endet die Runde. Führt die folgenden Schritte aus:

1. Ermittelt zunächst die **Summe der Brandwerte** aller Lichtungskarten, die **in Flammen stehen**; eine Karte steht in Flammen, wenn sich darauf ein **Flammen-Plättchen** und/oder die **Onibi-Figur** befindet. Diese Summe ist der **Flammenwert** dieser Runde.

   Ihr vergleicht nun beide jeweils eure Anzahl 💧, über die ihr aktuell verfügt (Persönlicher Wald + Persönliche Tier-Reihe + Gemeinsame Tier-Reihe rechts vom dort zuletzt gelegten Aktionsmarker), mit dem Flammenwert dieser Runde:

   - Ist die Anzahl deiner 💧 **genauso hoch oder höher** als der Flammenwert, geschieht nichts weiter.
   - Ist die Anzahl deiner 💧 **niedriger** als der Flammenwert, musst du so viele **Feuer-Warane** von deinem Feuer-Waran-Stapel in den **Gemeinsamen Ablagestapel** legen wie die **Anzahl der Lichtungskarten, die in Flammen stehen**.

2. Prüft nun die beiden Lichtungskarten benachbart zur Onibi-Figur. Legt jeweils 1 Flammen-Plättchen auf jede dieser beiden Karten, auf der noch keins liegt. (Es kann nie mehr als 1 Flammen-Plättchen auf einer Lichtungskarte liegen.) Falls sich Onibi auf einer Karte am Rand der Lichtung befindet, prüft ihr die benachbarte Karte sowie die Karte am anderen Ende der Lichtung.

3. Nehmt euch jeweils eure 2 Aktionsmarker zurück und legt sie vor euch aus.

4. Legt alle Karten aus der Gemeinsamen Tier-Reihe sowie aus beiden Persönlichen Tier-Reihen auf den Gemeinsamen Ablagestapel.



Beispiel: Winter verfügt insgesamt über 7 💧. Der Flammenwert dieser Runde beträgt jedoch 8 (3+2+3). Winter kann das Feuer nicht bekämpfen. Da 3 Karten in Flammen stehen, legt Winter 3 Feuer-Warane mit dem Wintersymbol in den Gemeinsamen Ablagestapel.

Spielende

Wer zuerst 1 der 4 **Siegbedingungen** erfüllt, **gewinnt sofort** das Spiel.