

Живий Ліс

Соло-режим



Онібі нападає — проте на захист священного дерева прийшли тільки ви. Бороться з вогнем, що на вас накопуються, і наберіться сил, аби прогнати Онібі навіки.

Підготовка	2
Складність	3
Хід соло-гри	3



Підготовка

Повторюйте правила підготовки до основної гри, за винятком такого:

- Розміщуйте в лотках тільки по 2 тайли вартових дерев вартістю від 1 до 5 і по 1 тайлу вартових дерев вартістю від 6 до 11.
- На планшеті полум'яних варанів залиште тільки 7 карток варанів — решту заховайте в коробку.
- Залиште фішки перемоги з вогнем у коробці, а належні другому духові фішки перемоги з квіткою і деревом покладіть поблизу від кола духів.
- Поставте фігурку свого духа на камінь кола духів, позначений 2/4, а також одну фігурку будь-якого іншого духа на камінь 2/3/4.
- Використовуйте тільки один особистий планшет — той, що належить вашому духові.
- Покладіть обидві належні вам фішки перемоги одна на одну в будь-якому порядку на ваш вибір.
- Розсортуйте фішки вогню в 11 стосів (від 1 до 3 фішок у кожному) як показано на малюнку. Поставте стоси в рядок поряд із планшетом тварин-захисників, а решту фішок вогню заховайте в коробку.



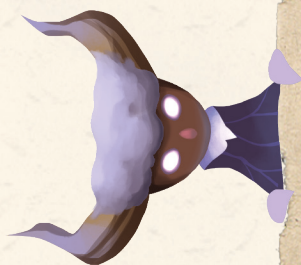
Це — відлік ваших ходів.



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

Складність

Оберіть рівень складності з-поміж п'яти вказаних праворуч (рівні розташовані в порядку зростання складності). Якщо потрібно, змініть процес підготовки відповідно до обраного рівня.



Дух-охоронець: візьміть 2 фішки осколків.

Сила лісу: не змінюйте нічого в процесі підготовки, описаному вище.

Великий захисник: візьміть одну картку полум'яного варана й затасуйте її поміж 14 тварин-захисників у своїй стартовій колоді.

Обранець Санкі: візьміть дві картки полум'яних варанів і затасуйте їх поміж 14 тварин-захисників у своїй стартовій колоді.

Кара Онібі: візьміть 1 фішку осколка. Додайте третього духа на коло духів, розміщуючи фігурки як у грі на трьох. Покладіть поряд із колом духів дві фішки перемоги, належні новому духові, — з квіткою та деревом.

Хід соло-гри

Усі правила звичайної гри залишаються незмінними, за винятком такого:

Фішки вогню

На початку кожного ходу — незалежно від кількості приваблених тварин-захисників — додайте в центр кола духів стос фішок вогню, відповідний цьому ходу.

Коло духів

Якщо в кінці ходу в колі духів залишаються фішки вогню, перемістіть інших духів на 2 камені вперед. Якщо фішок вогню немає — на 1 камінь уперед.

Якщо фігурка іншого духа перескакує вашу в колі духів, ви втрачаєте верхню фішку перемоги в своєму стосі. Покладіть її поряд із колом духів.

Якщо ваша фігурка перескакує іншого духа, заберіть одну з фішок перемоги з-поміж доступних біля кола духів і покладіть її на верх вашого стосу.

Перемога

Ви виграєте, якщо маєте:



12 різних вартових дерев

АБО



12 видимих квіток священного цвіту

Погашені фішки вогню не приносять перемогу.



Поразка

Якщо ви не перемогли одним з вищенаведених способів наприкінці 11-го ходу, Онібі вас поглинає.

Також ви програєте, якщо:



Берете останню картку полум'яного варана з планшета полум'яних варанів.

АБО



Розміщуєте восьму фішку вогню в колі духів.

АБО



Вашу фігурку перестрибує інший дух і забирає останню фішку перемоги.