

MISCHWALD

DARTMOOR

ANHANG

Inklusive der  Erweiterung.

In diesem Anhang findet ihr eine ausführliche Auflistung der Effekte, Boni und Punkte aller Karten in alphabetischer Reihenfolge. Die Karten der  Erweiterung erkennt ihr an dem Symbol . In Klammern hinter der Bezeichnung steht, wo die Karte angelegt wird (*Baum, Strauch, Moor, links/ rechts, oben, unten*), wie häufig sie vorkommt und wie viel das Ausspielen kostet. Wenn unter der Bezeichnung keine Effekte oder Boni aufgeführt sind, gibt es sie auch nicht.

Apfelbaum (*Baum, 6×, Kosten: 1*)

Bonus: Nimm, nachdem du den Apfelbaum bezahlt hast, eine Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch die Karte sein, mit der du den Apfelbaum soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jeden vollständig belegten Apfelbaum in deinem Wald bekommst du 8 Punkte. Für Apfelbäume, die nicht vollständig belegt sind, also bei denen an mindestens einer Seite keine Karte liegt, bekommst du keine Punkte.

***Beispiel:** Du hast 3 Apfelbäume, davon sind 2 vollständig belegt. Damit bringen dir diese beiden Apfelbäume jeweils 8 Punkte, der dritte nichts – insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

Auerhuhn (*links/rechts, 4×, Kosten: 1*)

Effekt: Spiele eine -Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als ein Auerhuhn, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 3 Auerhühner und 3 Pflanzen. Damit bringt dir jedes Auerhuhn 3 Punkte, insgesamt bekommst du also $3 \times 3 = 9$ Punkte.*

Barrenringelnatter (*unten, 3×, Kosten: 1*)

Effekt: Die Barrenringelnatter kann nur in Moore gespielt werden.

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede Barrenringelnatter in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

***Beispiel:** Du hast 2 Barrenringelnattern und bekommst dafür insgesamt $2 \times 5 = 10$ Punkte.*

Bartfledermaus (links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Lege nacheinander 2 Karten vom Stapel offen unter deine Höhlenkarte. Handelt es sich bei einer der Karten um die erste oder zweite Winterkarte, legst du diese beiseite und ziehst eine Ersatzkarte vom Stapel. Ziehst du die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort, d. h., du legst weder die Winterkarte noch eine Ersatzkarte unter deine Höhle. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung oder von deiner Hand unter deine Höhle legen.

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Bartfledermaus, Breitflügelfledermaus, Großer Abendsegler, Kleine Bartfledermaus*, Nymphenfledermaus und Wasserfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

* : Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermausart, die Kleine Bartfledermaus, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast 2 Bartfledermäuse, 1 Großen Abendsegler und 1 Nymphenfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Berglandhummel (links/rechts, 3×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Befindet sich keine solche Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als eine Berglandhummel, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Berglandhummeln und 2 Sträucher. Damit bringt dir jede Berglandhummel $2 \times 2 = 4$ Punkte, insgesamt bekommst du also 8 Punkte.*

Bergstelze (oben, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Die Bergstelze kann nur in Moore gespielt werden.

Bonus: Nimm, nachdem du die Bergstelze bezahlt hast, eine Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch die Karte sein, mit der du die Bergstelze soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Die Bergstelze wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Bergstelze in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Bergstelzen und 4 weitere Exmoorkarten. Damit bringt dir jede Bergstelze $2 + 4 = 6$ Punkte, zusammen also insgesamt 12 Punkte.*

Biber (unten, 3×, Kosten: 2)

Effekt: Lege, nachdem du den Biber bezahlt hast, alle -Karten aus der Lichtung unter deine Höhlenkarte. Das gilt auch für Karten, mit denen du den Biber soeben bezahlt hast, sofern es sich um Bäume handelt. Du musst alle Bäume aus der Lichtung in deine Höhle legen und kannst nicht alternativ welche dort liegen lassen. Du kannst nicht stattdessen Karten von deiner Hand unter deine Höhle legen.

Punkte: Für jeden Biber in deinem Wald bekommst du so viele Punkte, wie Karten unter deiner Höhle liegen. Dabei ist es egal, wie sie dorthin gelangt sind. Hast du mehr als einen Biber, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Biber und 12 Karten in deiner Höhle. Damit bringt dir jeder Biber 12 Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte. Beachte, dass deine Höhlenkarte selbst dir weitere 12 Punkte bringt.*

Blauflügel-Prachtlibelle (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Libellen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5 oder 6* unterschiedliche Libellen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 5, 10, 15, 30 bzw. 50* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* : Mit der Erweiterung kommt eine neue Libelle, die Zweigestreifte Quelljungfer, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast insgesamt 5 Libellen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Libellen (Blauflügel-Prachtlibelle, Kleiner Blaufeigl, Scharlachlibelle) und ist 10 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Libellen (Blauflügel-Prachtlibelle, Kleiner Blaufeigl) und ist 5 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 15 Punkte für Libellen.*



Blutwurz (, unten, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Die Blutwurz kann nur in Moore gespielt werden.

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede Blutwurz in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

***Beispiel:** Du hast 2 Blutwurz und bekommst dafür insgesamt $2 \times 5 = 10$ Punkte.*

Breitflügelfledermaus (links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Nimm, nachdem du die Breitflügelfledermaus bezahlt hast, eine Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch die Karte sein, mit der du die Breitflügelfledermaus soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Bartfledermaus, Breitflügelfledermaus, Großer Abendsegler, Kleine Bartfledermaus*, Nymphenfledermaus und Wasserfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

*🟢: Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermausart, die Kleine Bartfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Breitflügelfledermäuse, 1 Großen Abendsegler und 1 Nymphenfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Bussard (oben, 4×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich aktuell 🦅-Karten in deinem Wald befinden. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung nehmen. (Beachte das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Punkte: Für jede 🦅-Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als einen Bussard, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

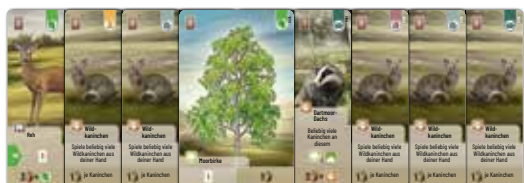
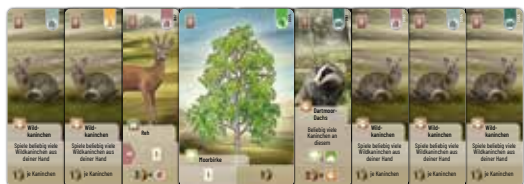
Beispiel: Du hast 2 Bussarde und 3 Mäuse. Damit bringt dir jeder Bussard $3 \times 2 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.

Dartmoor-Dachs (links/rechts, 5×, Kosten: 1)

Dauereffekt: Du kannst beliebig viele Kaninchen an den Baum oder Strauch anlegen, an dem dieser Dartmoor-Dachs liegt. So können sich beliebig viele Kaninchen einen Kartenplatz an diesem Baum oder Strauch teilen oder zu einer bereits anliegenden Karte rechts oder links an diesem Baum dazugelegt werden. Wenn bereits ein oder mehrere Kaninchen an diesem Baum oder Strauch anliegen, können keine weiteren Tiere einer anderen Art dazugelegt werden.

Punkte: Für jede 🦦-Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Der Dartmoor-Dachs wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Dartmoor-Dachs, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Dartmoor-Dachse und 3 weitere Pfortentiere. Damit bringt dir jeder Dartmoor-Dachs $5 \times 2 = 10$ Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.



Dartmoor-Pony (links/rechts, 4×, Kosten: 2)

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jedes Dartmoor-Pony in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte. Hat dein Wald die meisten Moore, ist jedes Dartmoor Pony stattdessen 15 Punkte wert (*auch bei Gleichstand*). Hast du mehr als ein Dartmoor-Pony, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Dartmoor-Ponys und 5 Moore. Da niemand mehr Moore hat als du, bringt dir jedes Dartmoor Pony 15 Punkte, insgesamt bekommst du also 30 Punkte.*

Dartmoor-Schaf (links/rechts, 6×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Das Dartmoor-Schaf wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als ein Dartmoor-Schaf, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Dartmoor-Schafe und 3 weitere Huftiere. Damit bringt dir jedes Dartmoor-Schaf $5 \times 2 = 10$ Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Deckenmoor (Moor, 3×, Kosten: 2)

Effekt/Punkte: Das Deckenmoor selbst bringt dir keine Punkte, aber dafür wird jede -Karte, die in diesem Moor liegt, zweimal gewertet.

***Beispiel:** Du hast in deinem Deckenmoor einen Natternzungenfarn liegen, der 3 Punkte wert ist, und eine Grünliche Waldhyazinthe, die 15 Punkte wert ist. Wenn du sie wertest, verdoppelst du ihre Punkte und bekommst für sie insgesamt 36 Punkte ($= 2 \times 3 + 2 \times 15$). Wenn du deine Moore wertest, wird das Deckenmoor übersprungen, da es selbst keine Punkte bringt.*

Dunkelblauer Laufkäfer (unten, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede Karte, die unten an einem Baum, Strauch oder Moor liegt, bekommst du 1 Punkt. Der Dunkelblaue Laufkäfer wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Dunkelblauen Laufkäfer, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Dunkelblaue Laufkäfer und 5 weitere Karten, die unten an einem Baum, Strauch oder Moor liegen. Damit bringt dir jeder Dunkelblaue Laufkäfer 7 Punkte, insgesamt bekommst du also 14 Punkte.*

Erdmaus (links/rechts, 8×, Kosten: 0)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Die Erdmaus wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Erdmaus, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Erdmäuse und 4 weitere Mäuse. Damit bringt dir jede Erdmaus $4 + 2 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Esche (Baum, 6×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Bonus: Nimm, nachdem du die Esche bezahlt hast, eine Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch eine der Karten sein, mit denen du die Esche soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede Karte, die das Baumsymbol  zeigt, und jede -Karte in deinem Wald, bekommst du 1 Punkt. Hat eine Karte beide Symbole, so trägt diese 2 Punkte zum Wert der Esche bei. Hast du mehr als eine Esche, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Eschen sowie 5 Karten mit einem -Symbol und 3 Pflanzen. Damit bringt dir jede Esche $5+3=8$ Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

Exmoor-Pony (, links/rechts, 3×, Kosten: 2)

Effekt: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jedes Pony in deinem Wald bekommst du 10 Punkte. Hast du mehr als ein Exmoor-Pony, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. Zu den Ponys zählen: Dartmoor-Pony, Exmoor-Pony und Exmoor-Ponyfohlen.

***Beispiel:** Du hast 2 Exmoor-Ponys, 1 Dartmoor-Pony und 1 Exmoor-Ponyfohlen. Damit bringt dir jedes Exmoor-Pony $4 \times 10 = 40$ Punkte, insgesamt bekommst du also 80 Punkte.*

Exmoor-Ponyfohlen (, links/rechts, 5×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele, nachdem du das Exmoor-Ponyfohlen bezahlt hast, 1 Pony (Dartmoor-Pony, Exmoor-Pony oder Exmoor-Ponyfohlen) von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort ein Pony liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jedes Exmoor-Ponyfohlen in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt.

***Beispiel:** Du hast 2 Exmoor-Ponyfohlen und bekommst dafür insgesamt 2 Punkte.*

Fasan (links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte und jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Fasan, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Fasane sowie 5 Bäume und 3 Sträucher. Damit bringt dir jeder Fasan $5+3=8$ Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

Feuchtgebiet (Moor, 3×, Kosten: 2)

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Das Feuchtgebiet sowie deine universellen Moore werden dabei mitgezählt. Hast du mehr als ein Feuchtgebiet, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Feuchtgebiete und 3 weitere Moore. Damit bringt dir jedes Feuchtgebiet $5 \times 2 = 10$ Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Flachlandheide (Moor, 3×, Kosten: 2)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als eine Flachlandheide, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Flachlandheiden und 3 Amphibien. Damit bringt dir jede Flachlandheide $3 \times 2 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Gemeine Binsenjungfer (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Libellen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5 oder 6* unterschiedliche Libellen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 5, 10, 15, 30 bzw. 50* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* : Mit der Erweiterung kommt eine neue Libelle, die Zweigestreifte Quelljungfer, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast insgesamt 5 Libellen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Libellen (Gemeine Binsenjungfer, Kleiner Blaupfeil, Scharlachlibelle) und ist 10 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Libellen (Gemeine Binsenjungfer, Kleiner Blaupfeil) und ist 5 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 15 Punkte für Libellen.*



Graureiher (oben, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Der Graureiher kann nur in Moore gespielt werden.

Punkte: Für jeden Graureiher in deinem Wald bekommst du pauschal 8 Punkte.

***Beispiel:** Du hast 2 Graureiher und bekommst dafür insgesamt $2 \times 8 = 16$ Punkte.*

Großer Abendsegler (links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele, nachdem du den Großen Abendsegler bezahlt hast, 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du den Großen Abendsegler soeben bezahlt hast, sofern sie ein  hat. Befindet sich keine solche Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Bartfledermaus, Breitflügelfledermaus, Großer Abendsegler, Kleine Bartfledermaus*, Nymphenfledermaus und Wasserfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

* : Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermausart, die Kleine Bartfledermaus, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast 2 Große Abendsegler, 1 Nymphenfledermaus und 1 Bartfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Großer Brachvogel (oben, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Der Große Brachvogel kann nur in Moore gespielt werden.

Punkte: Für jeden Großen Brachvogel in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkte. Hat dein Wald mindesten 5 -Karten, ist jeder Große Brachvogel stattdessen 10 Punkte wert. Es müssen nicht zwingend unterschiedliche Insekten sein. Hast du mehr als einen Großen Brachvogel, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Große Brachvögel und 5 Insekten. Damit bringt dir jeder Große Brachvogel 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Grünliche Waldhyazinthe (unten, 3×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede Grünliche Waldhyazinthe in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkte. Hat dein Wald mindestens 5 unterschiedliche -Arten, ist jede Grünliche Waldhyazinthe stattdessen 15 Punkte wert. Die Grünliche Waldhyazinthe wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Grünliche Waldhyazinthe, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Grünliche Waldhyazinthen und insgesamt 5 unterschiedliche Pflanzen. Damit bringt dir jede Grünliche Waldhyazinthe 15 Punkte, insgesamt bekommst du also 30 Punkte.*

Hasel (Strauch, 4×, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol.

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, ziehst du eine Karte vom Stapel. Ziehe sie erst, nachdem du die -Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als eine Hasel, ziehst du so viele Karten, wie du Haselsträucher hast. (Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald. (Dadurch wird der Dauereffekt der Hasel aktiviert.) Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Die Hasel bringt dir keine Punkte.

Heidekraut (unten, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als ein Heidekraut, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Heidekräuter und 3 Insekten. Damit bringt dir jedes Heidekraut 3 Punkte, insgesamt bekommst du also 6 Punkte.

Heidelbeere (unten, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele eine -Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede unterschiedliche -Art in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als eine Heidelbeere, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Heidelbeeren und insgesamt 4 unterschiedliche Vögel. Damit bringt dir jede Heidelbeere $4 \times 2 = 8$ Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.

Helm-Azurjungfer (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Libellen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5 oder 6* unterschiedliche Libellen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 5, 10, 15, 30 bzw. 50* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* : Mit der Erweiterung kommt eine neue Libelle, die Zweigestreifte Quelljungfer, ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Libellen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Libellen (Helm-Azurjungfer, Kleiner Blaupfeil, Scharlachlibelle) und ist 10 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Libellen (Helm-Azurjungfer, Kleiner Blaupfeil) und ist 5 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 15 Punkte für Libellen.



Holunder (Strauch, 4×, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol.

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, ziehst du eine Karte vom Stapel. Ziehe sie erst, nachdem du die Karte  bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als einen Holunder, ziehst du so viele Karten, wie du Holunder hast. (Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald. (Dadurch wird der Dauereffekt des Holunders aktiviert.) Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Der Holunder bringt dir keine Punkte.

Kammolch (unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Der Kammolch kann nur in Moore gespielt werden.

Punkte: Alle deine Kammolche bilden ein Set: Für 1, 2 oder 3 Kammolche in deinem Wald bekommst du entsprechend 5, 15 bzw. 25 Punkte.

***Beispiel:** Du hast alle 3 Kammolche und bekommst dafür insgesamt 25 Punkte.*

Kleiber (links/rechts, 4×, Kosten: 2)

Bonus: Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (Nachziehen) und B (Ausspielen).

Punkte: Für jeden Kleiber in deinem Wald, der an einem vollständig belegten Baum oder Strauch anliegt, bekommst du 10 Punkte. Für Kleiber, die an Bäumen oder Sträuchern anliegen, die nicht vollständig belegt sind, bekommst du keine Punkte.

***Beispiel:** Du hast 3 Kleiber, davon liegen 2 an einem vollständig belegten Baum. Damit bringen dir diese beiden Kleiber 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Kleine Bartfledermaus (🍀, links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele, nachdem du die Kleine Bartfledermaus bezahlt hast, 1 🍀-Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du die Kleine Bartfledermaus soeben bezahlt hast, sofern sie ein 🍀 hat. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem 🍀-Symbol liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Bartfledermaus, Breitflügelfledermaus, Großer Abendsegler, Kleine Bartfledermaus*, Nymphenfledermaus und Wasserfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

*🍀: Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermausart, die Kleine Bartfledermaus, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast 2 Kleine Bartfledermäuse, 1 Großen Abendsegler und 1 Nymphenfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Kleiner Blaupfeil (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Libellen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5 oder 6* unterschiedliche Libellen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 5, 10, 15, 30 bzw. 50* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

*🍀: Mit der Erweiterung kommt eine neue Libelle, die Zweigestreifte Quelljungfer, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast insgesamt 5 Libellen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Libellen (Kleiner Blaupfeil, Blauflügel-Prachtlibelle, Scharlachlibelle) und ist 10 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Libellen (Kleiner Blaupfeil, Blauflügel-Prachtlibelle) und ist 5 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 15 Punkte für Libellen.*



Königsfarn (unten, 4×, Kosten: 1)

Bonus: Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (*Nachziehen*) und B (*Ausspielen*).

Punkte: Für jede unterschiedliche 🍀-Art in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Der Königsfarn wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Königsfarn, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Königsfarne und insgesamt 4 unterschiedliche Pflanzen. Damit bringt dir jeder Königsfarn $4 \times 2 = 8$ Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

Krebsschere (unten, 4×, Kosten: 0)

Dauereffekt: Von nun an können sich beliebig viele Libellen (*beliebiger Art*) einen Platz an dem Baum, Strauch oder Moor teilen, an dem diese Krebsschere anliegt. Liegt die Krebsschere an einem Moor, kann weiterhin eine andere Karte an den 2. Kartenplatz gespielt werden, unabhängig davon, wie viele Libellen hier bereits liegen. Liegt sie an einem Baum oder Strauch muss die erste Libelle nach den regulären Regeln dort angelegt werden, d. h. es muss ein Kartenplatz für sie verfügbar sein. Ist der Platz oben am Baum bereits von einer anderen Karte belegt (z. B. durch einen Vogel), können hier trotz Krebsschere keine Libellen angelegt werden.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als eine Krebsschere, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Krebsscheren und 6 Libellen. Damit bringt dir jede Krebsschere $6 \times 2 = 12$ Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte.

Kreuzkröte (, unten, 4×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem -Symbol liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Kreuzkröte in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 2 Kreuzkröten und bekommst dafür insgesamt 2 Punkte.

Kreuzotter (unten, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede -Karte und für jede -Karte in deinem Wald bekommst du jeweils 1 Punkt. Die Kreuzotter wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Kreuzotter, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Kreuzottern, 1 weitere Amphibie und 3 Mäuse. Damit bringt dir jede Kreuzotter $2 + 1 + 3 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.

Kuckuck (oben, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Der Kuckuck kann nur an eine -Karte oder an eine -Karte gespielt werden, an deren oberem Kartenplatz bereits ein anderer Vogel liegt. Der Kuckuck wird dann hinter diesen Vogel gesteckt. Es ist nicht erlaubt, mehr als einen Kuckuck an denselben Baum zu legen. Der Kuckuck kann nicht an Moorkarten angelegt werden.

Punkte: Für jeden Kuckuck in deinem Wald bekommst du pauschal 7 Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Kuckucke und bekommst dafür insgesamt $2 \times 7 = 14$ Punkte.

Küstenheide (Moor, 3x, Kosten: 2)

Effekt/Punkte: Die Küstenheide selbst bringt dir keine Punkte, aber dafür wird jede -Karte, die in diesem Moor liegt, zweimal gewertet.

***Beispiel:** Du hast in deiner Küstenheide eine Bergstelze liegen, die 3 Punkte wert ist, und einen Wanderfalken, der 6 Punkte wert ist. Wenn du sie wertest, verdoppelst du ihre Punkte und bekommst für sie insgesamt 18 Punkte (=2×3+2×6). Wenn du deine Moore wertest, wird die Küstenheide übersprungen, da sie selbst keine Punkte bringt.*

Mädesüß (unten, 4x, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jedes Mädesüß in deinem Wald, das sich in einem Moor befindet, bekommst du 5 Punkte. Hast du mehr als ein Mädesüß, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. Für ein Mädesüß, das an einem Baum oder Strauch anliegt, bekommst du jedoch keine Punkte.

***Beispiel:** Du hast 3 Mädesüß, davon 2 in einem Moor. Damit bringen dir diese beiden Mädesüß jeweils 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Moorbirke (Baum, 6x, Kosten: 0)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede Moorbirke in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt.

***Beispiel:** Du hast 3 Moorbirken und bekommst dafür insgesamt 3 Punkte.*

Mooreidechse (unten, 3x, Kosten: 2)

Bonus: Nimm, nachdem du die Mooreidechse bezahlt hast, eine Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch eine der Karten sein, mit der du die Mooreidechse soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede Mooreidechse in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte. Hat dein Wald mindestens 3 unterschiedliche -Karten, ist jede Mooreidechse stattdessen 15 Punkte wert. Die Mooreidechse wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Mooreidechse, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Mooreidechsen und insgesamt 3 unterschiedliche Amphibien. Damit bringt dir jede Mooreidechse 15 Punkte, insgesamt bekommst du also 30 Punkte.*

Moorfrosch (unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Der Moorfrosch kann nur in Moore gespielt werden.

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jeden Moorfrosch in deinem Wald bekommst du 8 Punkte, sofern dein Wald mindestens 5 Moore aufweist. Hast du mehr als einen Moorfrosch, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. Hast du weniger als 5 Moore, ist der Moorfrosch jedoch keine Punkte wert.

Beispiel: Du hast 2 Moorfrösche und 5 Moore. Damit bringt dir jeder Moorfrosch 8 Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.

Moorlilie (unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Die Moorklilie kann nur in Moore gespielt werden.

Bonus: Spiele eine -Karte oder eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald (*einschließlich universeller Moore*) bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als eine Moorklilie, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Moorklilien und 6 Moore. Damit bringt dir jede Moorklilie 6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.

Moorweide (Moor, 3×, Kosten: 2)

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als eine Moorweide, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Moorweiden und 3 Huftiere. Damit bringt dir jede Moorweide 3x2=6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.

Mücke (links/rechts, 2×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele beliebig viele -Karten von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karten darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als eine Mücke, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Mücken und 4 Fledermäuse. Damit bringt dir jede Mücke 4 Punkte, insgesamt bekommst du also 8 Punkte.

Natternzungenfarn (unten, 4×, Kosten: 0)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jeden Natternzungenfarn in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Natternzungenfarne und bekommst dafür insgesamt $3 \times 3 = 9$ Punkte.

Nymphenfledermaus (links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Lege, nachdem du die Nymphenfledermaus bezahlt hast, 2 Karten aus der Lichtung unter deine Höhlenkarte. Du darfst auch die Karte wählen, mit der du die Nymphenfledermaus soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen Karten vom Stapel oder von deiner Hand unter deine Höhle legen.

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Bartfledermaus, Breitflügelfledermaus, Großer Abendsegler, Kleine Bartfledermaus*, Nymphenfledermaus und Wasserfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

* : Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermausart, die Kleine Bartfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Nymphenfledermäuse, 1 Wasserfledermaus und 1 Großen Abendsegler. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Otter (unten, 4×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Hast du mehr als einen Otter, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Otter und 3 Amphibien. Damit bringt dir jeder Otter $3 \times 3 = 9$ Punkte, insgesamt bekommst du also 18 Punkte.

Palmweide (Baum, 6×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald (einschließlich universeller Moore) bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als eine Palmweide, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Palmweiden und 4 Moore. Damit bringt dir jede Palmweide 4 Punkte, insgesamt bekommst du also 8 Punkte.

Provencegrasmücke (🌿, oben, 3×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele 1 🌿-Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem 🌿-Symbol liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Provencegrasmücke in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 2 Provencegrasmücken und bekommst dafür insgesamt 2 Punkte.

Quelle (Moor, 3×, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede 🌳-Karte, die du ab deinem nächsten Spielzug ausspielst, ziehst du eine Karte vom Stapel. (Das gilt auch, wenn du eine Karte verdeckt als universelles Moor spielst.) Ziehe die Karte erst, nachdem du die 🌳-Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als eine Quelle, ziehst du so viele Karten, wie du Quellen hast. (Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Punkte: Die Quelle bringt dir keine Punkte.

Red Ruby Devons (🌿, links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele eine 🌿-Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede 🌿-Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als eine Red Ruby Devons in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Red Ruby Devons und 6 Pflanzen. Damit bringt dir jede Red Ruby Devons 6 Punkte, zusammen also insgesamt 12 Punkte.

Reh (links/rechts, 5×, Kosten: 2)

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede Karte in deinem Wald, die das auf dem Reh abgebildete Baumsymbol zeigt (🌳/🌳/🌳/🌳/🌳), bekommst du 3 Punkte. Das Reh selbst wird dabei mitgezählt. Beachte, dass jedes Reh ein anderes Baumsymbol aufweist.

Beispiel: Du hast das abgebildete Reh und 4 weitere Karten mit 🌳-Symbol. Damit bekommst du für dieses Reh insgesamt $5 \times 3 = 15$ Punkte.



Ring Cairn (, Moor, 3x, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du ab deinem nächsten Spielzug ausspielst, ziehst du eine Karte vom Stapel. Ziehe die Karte erst, nachdem du die -Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als eine Ring Cairn, ziehst du so viele Karten, wie du Ring Cairns hast. (Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Punkte: Die Ring Cairn bringt dir keine Punkte.

Rinnsal (Moor, 3x, Kosten: 2)

Punkte: Für jede Karte, die das Baumsymbol  zeigt, bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als ein Rinnsal, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Rinnsale und 5 Karten mit einem -Symbol. Damit bringt dir jedes Rinnsal $5 \times 2 = 10$ Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Rötelmaus (, unten, 3x, Kosten: 1)

Bonus: Lege, nachdem du die Rötelmaus bezahlt hast, 2 Karten aus der Lichtung unter deine Höhlenkarte. Du darfst auch die Karte wählen, mit der du die Rötelmaus soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen Karten vom Stapel oder von deiner Hand unter deine Höhle legen.

Punkte: Für jede Rötelmaus in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkt.

Beispiel: Du hast 2 Rötelmäuse und bekommst dafür insgesamt $2 \times 3 = 6$ Punkte.

Saftlingswiesen (, Moor, 3x, Kosten: 2)

Effekt: Spiele, nachdem du die Saftlingswiesen bezahlt hast, 2 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karten darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karten wählen, mit denen du die Saftlingswiesen soeben bezahlt hast, sofern sie ein  haben. Liegen nicht genügend passende Karten in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf, bis dort 2 Karten mit dem -Symbol liegen oder du 5 Karten aufgedeckt hast. Liegen dann immer noch nicht genügend passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Die Saftlingswiesen bringen dir keine Punkte.

Scharlachlibelle (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Libellen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5 oder 6* unterschiedliche Libellen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 5, 10, 15, 30 bzw. 50* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

*: Mit der Erweiterung kommt eine neue Libelle, die Zweigestreifte Quelljungfer, ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Libellen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Libellen (Scharlachlibelle, Gemeine Binsenjungfer, Kleiner Blaupfeil) und ist 10 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Libellen (Scharlachlibelle, Gemeine Binsenjungfer) und ist 5 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 15 Punkte für Libellen.



Schleiereule (oben, 4×, Kosten: 2)

Effekt: Du erhältst den Effekt nur dann, wenn sich mindestens eine Fledermaus in deinem Wald befindet. Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (Nachziehen) und B (Ausspielen). Auch wenn du mehr als eine Fledermaus im Wald haben solltest, erhältst du für diese Schleiereule nur einen zusätzlichen Spielzug.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Hast du mehr als eine Schleiereule, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Schleiereulen und 3 Fledermäuse. Damit bringt dir jede Schleiereule $3 \times 3 = 9$ Punkte, insgesamt bekommst du also 18 Punkte.

Schlingnatter (, unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele, nachdem du die Schlingnatter bezahlt hast, 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du die Schlingnatter soeben bezahlt hast, sofern sie ein  hat. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem -Symbol liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Karte, die das Baumsymbol  zeigt, bekommst du 1 Punkt. Die Schlingnatter wird dabei ggf. mitgezählt. Hast du mehr als eine Schlingnatter, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Schlingnattern sowie 5 Karten mit einem -Symbol. Damit bringt dir jede Schlingnatter 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.

Schwarzerle (Baum, 6×, Kosten: 2)

Bonus: Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (Nachziehen) und B (Ausspielen).

Punkte: Für jede Schwarzerle in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Schwarzerlen und bekommst dafür insgesamt $2 \times 5 = 10$ Punkte.

Siebenschläfer (🦉, links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jeden Siebenschläfer in deinem Wald, der am selben Baum wie eine Fledermaus liegt (auf dem gegenüberliegenden Kartenplatz), bekommst du 15 Punkte. Für Siebenschläfer, die an einem Baum liegen, an dem sich keine Fledermaus befindet, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: An einem deiner Bäume liegen ein Siebenschläfer und eine Fledermaus, an einem anderen liegen ein Siebenschläfer und ein Exmoor-Ponyfohlen. Damit bringt dir der erste Siebenschläfer 15 Punkte, der andere keine Punkte.



Sonnentau (☁️, unten, 2×, Kosten: 0)

Effekt: Der Sonnentau kann nur in Moore gespielt werden.

Punkte: Für jede ☁️-Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Sonnentau in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Sonnetau und 4 Insekten. Damit bringt dir jeder Sonnentau 4 Punkte, zusammen also insgesamt 8 Punkte.

Spitzmaus (links/rechts, 5×, Kosten: 0)

Bonus: Lege nacheinander für jede 🐭-Karte in deinem Wald 1 Karte vom Stapel offen unter deine Höhlenkarte. Handelt es sich bei einer der Karten um die erste oder zweite Winterkarte, legst du diese beiseite und ziehst eine Ersatzkarte vom Stapel. Ziehst du die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort, d. h., du legst weder die Winterkarte noch eine Ersatzkarte unter deine Höhle. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung oder von deiner Hand unter deine Höhle legen.

Punkte: Für jede Spitzmaus in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 3 Spitzmäuse und bekommst dafür insgesamt 3 Punkte.

Stechginster (, Strauch, 4x, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol.

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die -Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als einen Stechginster im Wald, ziehst du so viele Karten, wie du Stechginster hast. *(Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)*

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. *(Dadurch wird der Dauereffekt des Stechginsters aktiviert.)* Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Der Stechginster bringt dir keine Punkte.

Stechpalme (, Strauch, 4x, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol.

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die -Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als eine Stechpalme im Wald, ziehst du so viele Karten, wie du Stechpalmen hast. *(Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)*

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. *(Dadurch wird der Dauereffekt der Stechpalme aktiviert.)* Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Der Stechginster bringt dir keine Punkte.

Steinschmätzer (oben, 4x, Kosten: 1)

Effekt: Lege nacheinander für jede -Karte in deinem Wald *(einschließlich universeller Moore)* 1 Karte vom Stapel offen unter deine Höhlenkarte. Handelt es sich bei einer der Karten um die erste oder zweite Winterkarte, legst du diese beiseite und ziehst eine Ersatzkarte vom Stapel. Ziehst du die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort, d. h., du legst weder die Winterkarte noch eine Ersatzkarte unter deine Höhle. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung oder von deiner Hand unter deine Höhle legen.

Punkte: Für jeden Steinschmätzer in deinem Wald, der sich in einem Moor befindet, bekommst du 5 Punkte. Für einen Steinschmätzer, der an einem Baum oder Strauch anliegt, bekommst du keine Punkte.

***Beispiel:** Du hast 3 Steinschmätzer, davon 2 in einem Moor. Damit bringen dir diese beiden Steinschmätzer jeweils 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Talmoor (Moor, 3×, Kosten: 2)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als ein Talmoor, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Talmoore und 3 Insekten. Damit bringt dir jedes Talmoor $3 \times 2 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Tarr Steps (, Moor, 3×, Kosten: 2)

Effekt: Spiele, nachdem du die Tarr Steps bezahlt hast, 3 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karten darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karten wählen, mit denen du die Tarr Steps soeben bezahlt hast, sofern sie ein  haben. Liegen nicht genügend passende Karten in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf, bis dort 3 Karten mit dem -Symbol liegen oder du 7 Karten aufgedeckt hast. Liegen dann immer noch nicht genügend passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Die Tarr Steps bringen dir keine Punkte.

Teichhuhn (oben, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Das Teichhuhn kann nur in Moore gespielt werden.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als ein Teichhuhn, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Teichhühner und 3 Libellen. Damit bringt dir jedes Teichhuhn $3 \times 2 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Tierbau (Moor, 3×, Kosten: 2)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als einen Tierbau, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Tierbauten und 3 Pfortentiere. Damit bringt dir jeder Tierbau $3 \times 2 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Tor (Moor, 3×, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du ab deinem nächsten Spielzug ausspielst, ziehst du eine Karte vom Stapel. Ziehe sie erst, nachdem du die Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen. Hast du mehr als ein Tor, ziehst du so viele Karten wie du Tors hast. (Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Punkte: Das Tor bringt dir keine Punkte.

Trauerschnäpper (, oben, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele, nachdem du den Trauerschnäpper bezahlt hast, 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du den Trauerschnäpper soeben bezahlt hast, sofern sie ein  hat. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem -Symbol liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jeden Trauerschnäpper in deinem Wald bekommst du pauschal 4 Punkte.

***Beispiel:** Du hast 2 Trauerschnäpper und bekommst dafür insgesamt $2 \times 4 = 8$ Punkte.*

Traubeneiche (Baum, 6×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede -Karte und jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Die Traubeneiche wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Traubeneiche, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Traubeneichen, 3 weitere Bäume sowie 1 Strauch. Damit bringt dir jede Traubeneiche $2 + 3 + 1 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Uferschnepfe (oben, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Die Uferschnepfe kann nur in Moore gespielt werden.

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede Uferschnepfe in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald die meisten Moore aufweist (*auch bei Gleichstand*). Hast du mehr als eine Uferschnepfe, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. Hat ein anderer Wald jedoch mehr Moore als du, bekommst du für die Uferschnepfe keine Punkte.

***Beispiel:** Du hast 2 Uferschnepfen und 6 Moore. Die anderen Wälder haben 4 bzw. 6 Moore, somit gehört dein Wald zu den moorreichsten. Damit bringt dir jede Uferschnepfe 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Waldbaumläufer (links/rechts, 4×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jeden Waldbaumläufer in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

***Beispiel:** Du hast 2 Waldbaumläufer und bekommst dafür insgesamt $2 \times 5 = 10$ Punkte.*

Wald-Hainsimse (, unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele, nachdem du die Wald-Hainsimse bezahlt hast, 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du die Wald-Hainsimse soeben bezahlt hast, sofern sie ein  hat. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem -Symbol liegt oder du 3 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Wald-Hainsimse in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Wald-Hainsimsen und bekommst dafür insgesamt $2 \times 3 = 6$ Punkte.

Waldmaus (links/rechts, 5×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine -Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Die Waldmaus wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Waldmaus, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Waldmäuse und 4 weitere Mäuse. Damit bringt dir jede Waldmaus $2 + 4 = 6$ Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.

Wanderfalke (, oben, 3×, Kosten: 2)

Effekt: Spiele, nachdem du den Wanderfalken bezahlt hast, 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du den Wanderfalken soeben bezahlt hast, sofern sie ein  hat. Liegt keine solche Karte in der Lichtung, decke so lange Karten vom Stapel auf und lege sie in die Lichtung, bis dort eine Karte mit dem -Symbol liegt oder du 5 Karten aufgedeckt hast. Liegt dann immer noch keine passende Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Wanderfalken in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Wanderfalken und 4 Mäuse. Damit bringt dir jeder Wanderfalke 4 Punkte, zusammen also insgesamt 8 Punkte.

Wasserfledermaus (links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele, nachdem du die Wasserfledermaus bezahlt hast, 1 -Karte von der Lichtung kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. Dabei darfst du auch die Karte wählen, mit der du die Wasserfledermaus soeben bezahlt hast, sofern sie ein  hat. Befindet sich keine solche Karte in der Lichtung, verfällt der Effekt. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine deiner Handkarten kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Bartfledermaus, Breitflügelfledermaus, Großer Abendsegler, Kleine Bartfledermaus*, Nymphenfledermaus und Wasserfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

* : Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermausart, die Kleine Bartfledermaus, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast 2 Wasserfledermäuse, 1 Großen Abendsegler und 1 Nymphenfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Wiesenpieper (oben, 4×, Kosten: 1)

Punkte: Du erhältst Punkte für unterschiedliche Vogelarten, wobei der Wiesenpieper mitgezählt wird: Hast du nur den Wiesenpieper und sonst keine weitere Vogelart, bringt er dir nur 1 Punkt. Hast du neben dem Wiesenpieper eine oder zwei weitere Vogelarten, bringt er dir 3 Punkte. Bei 3 oder 4 weiteren Vogelarten bringt er dir 6 Punkte. Ab 5 oder mehr weiteren Vogelarten bringt dir jeder Wiesenpieper sogar 10 Punkte. Hast du mehr als einen Wiesenpieper, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Wiesenpieper und insgesamt 4 unterschiedliche Vögel (Graureiher, Kleiber, Waldbaumläufer, Wiesenpieper). Damit bringt dir jeder Wiesenpieper 6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Wildkaninchen (links/rechts, 11×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele beliebig viele Wildkaninchen von deiner Hand an freie Kartenplätze in deinen Wald. Jedes Wildkaninchen braucht dabei einen eigenen Kartenplatz, außer du platziert das Wildkaninchen an einen Baum, an dem sich bereits ein Dartmoor-Dachs befindet. Auf keinen Fall darfst du hierüber ein Wildkaninchen aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jedes Wildkaninchen in deinem Wald bekommst du so viele Punkte, wie du insgesamt Kaninchen im Wald hast. Deine Gesamtpunktzahl für Wildkaninchen kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

Anzahl der Kaninchen in deinem Wald	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Punkte insgesamt	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121

***Beispiel:** Du hast 5 Wildkaninchen. Damit ist jedes Wildkaninchen 5 Punkte wert, insgesamt bekommst du also $5 \times 5 = 25$ Punkte.*

Zuckmücke (links/rechts, 3×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele eine 🦇-Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald. Hierbei darfst du ausdrücklich den Effekt der gespielten Fledermaus nutzen. Aber auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jede 🦇-Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als eine Zuckmücke, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Zuckmücken und 4 Fledermäuse. Damit bringt dir jede Zuckmücke 4 Punkte, insgesamt bekommst du also 8 Punkte.*

Zweigestreifte Quelljungfer (🌿, oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Libellen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5 oder 6* unterschiedliche Libellen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 5, 10, 15, 30 bzw. 50* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

*🌿: Mit der Erweiterung kommt eine neue Libelle, die Zweigestreifte Quelljungfer, ins Spiel.

***Beispiel:** Du hast insgesamt 5 Libellen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Libellen (Zweigestreifte Quelljungfer, Kleiner Blaupfeil, Scharlachlibelle) und ist 10 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Libellen (Zweigestreifte Quelljungfer, Kleiner Blaupfeil) und ist 5 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 15 Punkte für Libellen.*



Zwergmaus (🐿, oben, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede 🐿-Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als eine Zwergmaus in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

***Beispiel:** Du hast 2 Zwergmäuse und 4 Vögel. Damit bringt dir jede Zwergmaus 4 Punkte, zusammen also insgesamt 8 Punkte.*

© 2026 Lookout GmbH.

Die Marke asmodee® und zugehörige Marken und Produktaufmachungen gehören asmodee-Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systemen verwendet oder reproduziert werden.