

MISCHWALD

Ein Kartenspiel von Kosch für 2-5 Personen ab 10 Jahren
Spieldauer: 60 Minuten

SPIELIDEE

Im heimischen Wald ist einiges los. Tiere huschen auf den Lichtungen umher und suchen nach essbaren Pflanzen und Insekten. Manche bevorzugen die dichten Baumkronen, andere das üppige Unterholz und fühlen sich erst im Schutz der Bäume pudelwohl.

In diesem Spiel lasst ihr einen ökologisch ausgeglichenen Lebensraum für Flora und Fauna entstehen. Ihr spielt Baumkarten von eurer Hand, an die ihr unterschiedliche Tiere, Pflanzen und Pilze anlegen könnt. Um viele Punkte zu erhalten, müsst ihr dabei jedoch die Vorlieben dieser Lebewesen berücksichtigen: Einige fühlen sich nur in Gegenwart ihrer Artgenossen besonders wohl und andere bevorzugen gar bestimmte Lebensräume oder Nahrungsquellen.

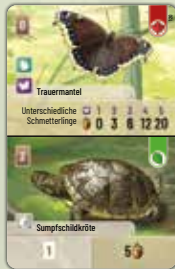
Am Ende gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

SPIELMATERIAL

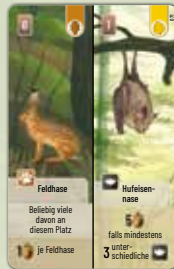
180 Karten, darunter:



66 Bäume



48 Karten geteilt
in oben und unten



44 Karten geteilt
in links und rechts



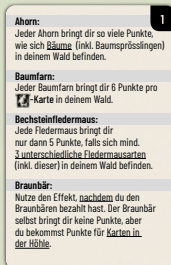
3 Winterkarten
(Wintererbruch)



Rückseite



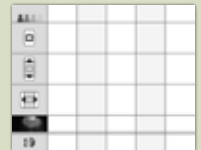
1 Spielplan (die Lichtung)



14 Hilfskarten



5 Höhlen



1 Wertungsblock

10+

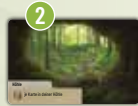
2-5

60'

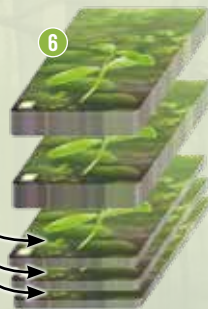
asmodee®

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Platziert die Lichtung (*den Spielplan*) für alle gut erreichbar in der Tischmitte und legt die 14 Hilfskarten daneben.
- 2 Nehmt euch jeweils eine Höhle und legt sie vor euch ab.
- 3 Legt die **3 Winterkarten** zunächst beiseite. Mischt die übrigen Karten und legt dann abhängig von der Personenanzahl eine bestimmte Anzahl Karten **unbesehen** zurück in die Spielschachtel:
bei 2 Personen → 30 Karten
bei 3 Personen → 20 Karten
bei 4 Personen → 10 Karten
bei 5 Personen → keine – ihr spielt mit allen Karten
- 4 Teilt die restlichen Karten in **drei** etwa gleich große verdeckte **Stapel**.
- 5 Mischt **zwei** Winterkarten in **einen** der Stapel und legt die **dritte** oben **auf diesen** Stapel.
- 6 Legt die anderen beiden Stapel auf den ersten mit den Winterkarten. Platziert den fertigen Stapel am Rand der Lichtung.
- 7 Teilt an alle jeweils **6 Handkarten** aus.
- 8 Es beginnt, wer zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat.



bei 2 Personen → 30 Karten
bei 3 Personen → 20 Karten
bei 4 Personen → 10 Karten
bei 5 Personen → keine – ihr spielt mit allen Karten



SPIELABLAUF

Es wird reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, führt **genau eine** von zwei Aktionen durch:

A) ZWEI KARTEN NACHZIEHEN

Entscheide für jede Karte, ob du sie vom Stapel oder aus der Lichtung nimmst.

ODER

B) EINE KARTE AUSSPIELEN UND DIE LICHTUNG ÜBERPRÜFEN

Bezahle die Kosten, platziere die Karte in deinem Wald und führe ihren Effekt und Bonus aus, falls vorhanden. Überprüfe danach, ob die Lichtung geleert wird.

A) ZWEI KARTEN NACHZIEHEN

Entscheidest du dich für diese Aktion, ziehst du **nacheinander zwei Karten** auf die Hand. Dabei hast du jedes Mal die Wahl, eine **verdeckte** Karte vom **Stapel** oder eine **offene** aus der **Lichtung** zu nehmen. (Zu Beginn des Spiels ist die Lichtung noch leer.)

Wichtig! Es gibt ein Handkartenlimit von 10 Karten. Hast du bereits 9 Karten auf der Hand, darfst du nur eine Karte nachziehen.



Winterkarten

Im unteren Drittel des Stapels befinden sich die **3 Winterkarten**. Wer eine davon zieht, legt sie offen **neben** die Lichtung und zieht eine Ersatzkarte vom Stapel. Sobald die 3. Winterkarte gezogen wird, endet das Spiel **sofort**.

B) EINE KARTE AUSSPIELEN UND DIE LICHTUNG ÜBERPRÜFEN

Es gibt zwei Arten von Karten:

- **Bäume** zeigen immer genau eine Baumart und bilden die Grundlage deines Waldes. Sie bieten an ihren vier Seiten Platz für Tiere, Pflanzen und Pilze.
- Alle anderen Karten zeigen Tiere, Pflanzen und Pilze und sind **zweigeteilt**: entweder oben und unten – oder links und rechts.

Der Aufbau einer Karte folgt immer dem gleichen Schema:



Eine Karte ausspielen

Um eine Karte von deiner Hand zu spielen, musst du zuerst ihre **Kosten** vollständig bezahlen. Lege dazu entsprechend viele Handkarten **offen in die Lichtung**. Willst du eine zweigeteilte Karte spielen, entscheidest du dich für **eine** der beiden Seiten und bezahlst nur deren Kosten.

Grundsätzlich ist es egal, mit welchen Handkarten du die Kosten bezahlst. Manche Karten bieten dir jedoch die Möglichkeit, einen Bonus zu erhalten, wenn du sie passend bezahlst (*was das genau bedeutet, steht unter „Bonus“ auf Seite 6*).

Lege die ausgespielte Karte **offen** vor dir aus. Dabei werden zweigeteilte Karten immer an einen Baum angelegt. Die Gesamtheit deiner ausgespielten Karten bildet deinen **Wald**.

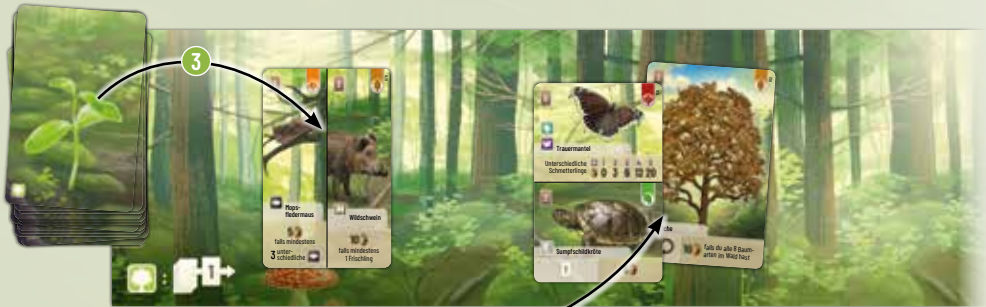
Bäume

Bäume haben an jeder ihrer vier Seiten je einen **Kartenplatz**, wo zweigeteilte Karten angelegt werden können: oben, unten, links und rechts. Befindet sich an einer Seite des Baums noch keine Karte, wird dieser Platz als **frei** bezeichnet. Im Gegenzug gilt ein Baum als **vollständig belegt**, wenn an allen vier Seiten mindestens eine Karte liegt.



Immer wenn du einen Baum ausspielst, deckst du danach die **oberste Karte vom Stapel** auf und legst sie in die Lichtung. Das Symbol auf der Lichtung soll euch während des Spiels daran erinnern.

Beachte: Es ist möglich, dass du dadurch eine Winterkarte aufdeckst. Verfahre dann, wie auf Seite 3 beschrieben.



Beispiel:

- 1 Du spielst einen Ahorn aus.
- 2 Um ihn zu bezahlen, legst du zwei Handkarten offen in die Lichtung.
- 3 Da du einen Baum ausgespielt hast, deckst du nun die oberste Karte vom Stapel auf und legst sie ebenfalls in die Lichtung.



Baumsprössling

Anstatt einen Baum auszuspielen, darfst du eine **beliebige** Karte von deiner Hand **mit der Rückseite nach oben** als **universellen Baumsprössling** spielen. Der Baumsprössling ist **wie ein Baum** und bietet an allen vier Seiten Kartenplätze. Er gehört jedoch keiner der acht Baumarten an und ist auch keine eigene Baumart.

Tiere, Pflanzen und Pilze

Die zweigeteilten Karten zeigen unterschiedliche Tiere, Pflanzen oder Pilze.

Wenn du eine dieser Karten ausspielst, legst du sie an einen **freien Kartenplatz** auf der **passenden Seite** eines Baums in deinem Wald: Die linke Kartenhälfte wird immer an die linke Seite eines Baums angelegt. Dafür schiebst du die nicht verwendete rechte Kartenhälfte unter den Baum. Entsprechend gehst du vor, wenn du Karten rechts, oben oder unten an einen Baum anlegst.

Beachte: Nur die Kartenhälfte, die nach dem Ausspielen einer Karte noch sichtbar ist, befindet sich nun in deinem Wald. Die andere Kartenhälfte ist für den weiteren Spielverlauf und auch für die Wertung nicht mehr von Bedeutung.

Beispiel: Du hast gerade diesen Frischling in deinem Wald hinzugefügt, indem du die rechte Kartenhälfte unter den Ahorn geschoben hast.



Beachte: Zweigeteilte Karten kannst du nur anlegen, wenn du einen Baum mit einem passenden freien Kartenplatz zur Verfügung hast.

Effekt und Bonus

Hat das, was du gerade ausgespielt hast, einen **Effekt** oder **Bonus** (*oder beides*), handelst du diese nun ab. Dabei führst du immer zuerst den Effekt und dann den Bonus aus.

Alle Effekte und Boni sind in kurzen Texten oder mit Hilfe von Symbolen auf den Karten beschrieben. Eine Übersicht der Symbole findest du auf der letzten Seite dieser Anleitung. Solltest du eine Erklärung aller Karten benötigen, kannst du diese jederzeit in Kurzform auf den Hilfekarten oder in ausführlicher Form im digitalen Anhang nachlesen (*siehe QR-Code*).



Anhang



**Willkommen in der
außergewöhnlichen Welt
der Spielenden**

Registrierte dich &
genieße exklusive Vorteile

asmodee
players only

Effekt

Es gibt zwei Arten von Effekten:

- Die meisten davon sind **Soforteffekte**, die du **einmalig** nutzt, nachdem du die Karte ausgespielt hast. Manche davon ermöglichen es dir auch, Karten in deine Höhle zu legen.
- Sämtliche Pilze haben stattdessen einen Dauereffekt, der ab deinem nächsten Spielzug **dauerhaft** für den Rest des Spiels gilt.




Immer wenn du eine Karte unten an einen Baum legst: 1

Pilze

Der Effekt der Pilze bezieht sich auf das Ausspielen bestimmter Karten in deinen Wald (z. B. solche, die du unterhalb eines Baums anlegst). Er wird immer ausgelöst, unmittelbar nachdem du eine solche Karte in deinen Wald gelegt hast.

Beispiel: Du hast gerade einen Parasol ausgespielt. Ab deinem nächsten Spielzug kannst du immer, wenn du eine Karte unterhalb eines Baums anlegst, die oberste Karte vom Stapel ziehen.

Bonus

Zeigt die gespielte Karte einen farbigen Pfeil mit dem Symbol , erhältst du einen einmaligen Bonus, wenn du **passend** bezahlst: Dazu müssen **alle** Karten, mit denen du bezahlst, **das gleiche Baumsymbol** (die gleiche Baumfarbe) zeigen wie die gerade ausgespielte Karte. Bezahlst du mit zweigeteilten Karten, spielt es keine Rolle, auf welcher Hälfte das passende Baumsymbol abgebildet ist.



Beispiel: Du möchtest ein Reh ausspielen und seinen Bonus erhalten.

- 1 *Dazu bezahlst du das Reh mit dem abgebildeten Eichelhäher und einer Birke, denn beide Karten zeigen ein Birkensymbol - wie auch das Reh selbst.*
- 2 *Wenn du zum Bezahlen eine Linde anstatt der Birke verwendest, bekommst du den Bonus nicht.*

Lichtung überprüfen

Wenn sich am Ende deines Spielzugs **10 oder mehr Karten** in der Lichtung befinden, wird diese **geleert**. Dafür nimmst du **alle** Karten aus der Lichtung und legst sie zurück in die Spielschachtel.

Damit endet dein Spielzug. Nun ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe, es sei denn, ein Effekt oder Bonus erlaubt es dir, im Anschluss einen weiteren Spielzug durchzuführen.

SPIELEND

Sobald die **3. Winterkarte** vom Stapel aufgedeckt wird, **endet das Spiel sofort**, auch dann, wenn du dich noch mitten in deinem Spielzug befindest.

Nun wird gewertet: Addiert dazu die Punkte 🍌 aller sichtbaren Karten in eurem Wald. Zählt außerdem, wie viele Karten unter eurer Höhle liegen. Jede Karte bringt euch einen Punkt. Tragt eure Gesamtpunktzahl auf dem Wertungsblock zusammen.

Seid ihr unsicher, wie manch eine Karte gewertet wird, könnt ihr die Hilfekarten zu Rate ziehen oder den ausführlichen digitalen Anhang (siehe QR-Code).

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand könnt ihr euch über einen geteilten Sieg freuen.



Anhang

Wertungsbeispiel:

Mit dieser Auslage kommt du auf ein Gesamtergebnis von 85 Punkten.



Höhle (leer) 0 🍌

Bäume

- Eiche 0 🍌 (leider nur 5 Baumarten)
- Ahorn 5 🍌 (insgesamt 5 🌟)
- Douglasie 5 🍌
- Birke 1 🍌
- Tanne 12 🍌 (insgesamt liegen 6 Karten daran)

oben-unten

- Großer Fuchs
- Schillerfalter
- Kaisermantel
- Waldkauz 5 🍌
- Habicht 6 🍌 (2 Karten mit 🌟)
- Waldameise 6 🍌 (3 Karten unten)
- Fliegenpilz 0 🍌
- Hirschkäfer 3 🍌 (3 Tiere mit 🐾)

6 🍌 (für ein Set aus 3 untersch. 🐾)

links-rechts

- Stechmücke 3 🍌 (3 🐾)
- Reh 9 🍌 (3 Karten mit Baumsymbol 🌳)
- Braunes Langohr 5 🍌 (3 untersch. 🐾)
- Bechsteinfledermaus 5 🍌 (3 untersch. 🐾)
- Mopsfledermaus 5 🍌 (3 untersch. 🐾)
- Feldhase 9 🍌 (3 Feldhasen jeweils 3 Punkte)

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

Typsymbole

-  Amphibie
-  Baum
-  Fledermaus
-  Hirsch
-  Insekt
-  Paarhufer
-  Pflanze
-  Pfortier
-  Pilz
-  Schmetterling
-  Vogel

Effekte und Boni

 Ziehe so viele Karten vom Stapel wie angegeben.*

 Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich Karten mit dem Symbol (z. B. ) in deinem Wald befinden.* (Handkartenlimit beachten.)

 Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich Feldhasen in deinem Wald befinden.* (Handkartenlimit beachten.)

 Lege eine Karte mit entsprechendem Typsymbol (z. B. ) von deiner Hand in deinen Wald. Dieses brauchst du nicht zu bezahlen, darfst aber weder seinen Effekt noch seinen Bonus nutzen.

 Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Dabei hast du wie immer die Wahl zwischen den Aktionen A und B.

* Beachte: Es ist möglich, dass du dadurch eine Winterkarte aufdeckst. Verfahre dann, wie auf Seite 3 beschrieben.

Baumsymbole

-  Ahorn
-  Birke
-  Buche
-  Douglasie
-  Eiche
-  Kastanie
-  Linde
-  Tanne

IMPRESSUM

Autor: Kosch

Illustrationen: Toni Llobet, Judit Piella

Grafik: Klemens Franz | atelier198

Redaktion: Maren Holderbaum

Merci: Wir danken all denjenigen, die das Spiel für und mit uns gemeinsam getestet haben, darunter insbesondere den Spielerinnen und Spielern der Spielelagune Saar und Felix Behnke.



Hergestellt von:
© 2026 Lookout GmbH
Alle Rechte vorbehalten.
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systemen verwendet oder reproduziert werden.

Die Marke asmodee® und zugehörige Marken und Produktaufmachungen gehören asmodee-Unternehmen. Vertrieb in D/A/CH: asmodee GmbH Friedrichstraße 47 45128 Essen www.asmodee.de

Danksagung des Autors: Caro, ohne Dich wäre dieses Spiel nicht entstanden. Du findest stets das Gute im Leben und dafür danke ich Dir! Danke auch an meine Schwester Tanja, die immer ein offenes Ohr und ein warmes Herz hat. Danke an Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte, die ihr mir nicht nur gute Freunde sondern auch eine Familie seid! Und einen besonderen Dank an meine Montags-Spielrunde im Klex in Greifswald. Ihr seid die Besten und Danke für eure Geduld und eure Unterstützung!