MISCHWALD
SMOKY MOUNTAINS
ANHANG

In diesem Anhang findet ihr eine ausführliche Auflistung der Effekte, Boni und Punkte aller Karten in alphabetischer Reihenfolge. 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.

Amerikanischer Flussbarsch *(unten, 4×, Kosten: 0; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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 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 jeden Amerikanischen Flussbarsch in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Amerikansiche Flussbarsche und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Amerikanische Linde *(Baum, 6×, Kosten: 1)*

Punkte: Für jede Karte mit dem -Symbol an diesem Baum bekommst du 2 Punkte. Das -Symbol auf der Amerikanischen Linde wird dabei mitgezählt; ebenso wie Karten die unter einem universellen Fluss an dieser Amerikanischen Linden liegen, sofern sie ebenfalls das Lindensymbol zeigen.

Beispiel: *Du hast eine Amerikanische Linde mit und eine Amerikanische Linde ohne universellen Fluss. An der Amerikanischen Linde ohne universellen Fluss liegen 4 Karten mit dem -Symbol, und an der Amerikanischen Linde mit Fluss befinden sich 5 Karten mit dem -Symbol. Damit bekommst du für deine Amerikanischen Linden 5×2=10 und 6×2=12 Punkte. Insgesamt bekommst du also 22 Punkte.*



10



12

Appalachen-Farn *(oben, 3×, Kosten: 1)*

Bonus: Nimm, nachdem du den Appalachen-Farn bezahlt hast, 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch die Karte sein, mit der du den Appalachen-Farn soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Der Appalachen-Farn wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Appalachen-Farn, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Appalachen-Farne und 3 weitere Pflanzen. Damit bringt dir jeder Appalachen-Farn 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Bach *(Fluss, 3×, 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 -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Bach, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Bäche und 3 Fische. Damit bringt dir jeder Bach 3 Punkte, insgesamt bekommst du also 6 Punkte.*

Bachsaibling *(unten, 4×, Kosten: 2; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universellen Fluss in deinen Wald. Der universelle Fluss wird separat platziert; du kannst ihn nicht unter einen Baum legen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

Punkte: Für jeden Fluss in deinem Wald an dem sich keine -Karte befindet, erhältst du 3 Punkte. Hast du mehr als einen Bachsaibling, erhältst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Bachsaiblinge und 5 Flüsse von denen sich an 3 Stück kein Fisch befindet. Damit bringt dir jeder Bachsaibling 3×3= 9 Punkte, insgesamt bekommst du also 18 Punkte.*

Biber *(links/rechts, 3×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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 aus der 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 5 Karten in deiner Höhle. Damit bringt dir jeder Biber 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte. Beachte, dass deine Höhlenkarte selbst dir weitere 5 Punkte bringt.*

Blauer Wasserdost *(unten, 3×, Kosten: 0)*

Effekt: Nimm 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jeden Blauen Wasserdost in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Blaue Wasserdoste und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Carolina-Dosenschildkröte *(unten, 3×, Kosten: 0)*

Punkte: Für jede Carolina-Dosenschildkröte in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Carolina-Dosenschildkröten und bekommst dafür insgesamt 2×5=10 Punkte.*

Dickkopffalter-Raupe *(unten, 4×, Kosten: 1)*

Punkte: Für jede Dickkopffalter-Raupe in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche Insektenarten aufweist. Die Dickkopffalter-Raupe wird dabei mitgezählt. Befinden sich weniger als 3 unterschiedliche Insektenarten in deinem Wald, ist die Dickkopffalter-Raupe keine Punkte wert. Hast du mehr als eine Dickkopffalter-Raupe, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Dickkopffalter-Raupen und insgesamt 3 unterschiedliche Insektenarten. Damit bringt dir jede Dickkopffalter-Raupe 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Fischotter *(links/rechts, 3×, Kosten: 2; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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 -Karte, jede -Karte und jede -Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als einen Fischotter, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Fischotter sowie 3 Fische, 2 Insekten und 2 Amphibien. Damit bringt dir jeder Fischotter (3+2+2)×2=14 Punkte, insgesamt bekommst du also 28 Punkte.*

Fleckenskunk *(links/rechts, 3×, 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 Fleckenskunk in deinem Wald, der sich **allein** an einem Baum befindet, bekommst du 10 Punkte. Befindet sich mindestens eine weitere Karte oben, unten, links oder rechts an diesem Baum, bekommst du keine Punkte. Ein Fleckenskunk gilt auch dann als allein an einem Baum, wenn an dem Baum ein universeller Fluss liegt, aber sich ansonsten keine weiteren Karten daran befinden.

Beispiel: *Du hast 2 Fleckenskunks an Bäumen mit universellen Flüssen. An einem der Bäume befindet sich außerdem eine Weißfußmaus. Daher erhältst du auch nur für einen Fleckenskunk Punkte, insgesamt bekommt du also 10 Punkte.*



Flussbiegung *(Fluss, 3×, Kosten: 2)*

Daueреffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, ziehst du 1 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 Flussbiegung, ziehst du so viele Karten, wie du Flussbiegungen hast. *(Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)*

Punkte: Die Flussbiegung bringt dir keine Punkte.

Fraser-Tanne *(Baum, 6×, 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 kostenlos ausspielen.

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

Beispiel: *Du hast 2 Fraser-Tannen und 3 weitere Bäume. Damit bringt dir jede Fraser-Tanne 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Gelb-Birke *(Baum, 8×, Kosten: 0)*

Effekt: Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

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

Beispiel: *Du hast 2 Gelb-Birken und bekommst dafür insgesamt 2 Punkte.*

Gelbbauch-Saftlecker *(links/rechts, 4×, Kosten: 0)*

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 kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jeden Gelbbauch-Saftlecker in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Gelbbauch-Saftlecker und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Gelber Katzenwels *(unten, 3×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Daueреffekt: Für jeden Fluss *(benannt oder universell)*, den du von nun an ausspielst, ziehst du 1 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 Gelben Katzenwels, ziehst du so viele Karten, wie du Gelbe Katzenwelse hast. *(Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)*

Punkte: Der Gelbe Katzenwels bringt dir keine Punkte.

Gelbnasige Wühlmaus *(links/rechts, 5×, Kosten: 1)*

Effekt: Spiele, nachdem du die Gelbnasige Wühlmaus 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 Gelbnasige Wühlmaus 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 und jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Die Gelbnasige Wühlmaus wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Gelbnasige Wühlmaus, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Gelbnasige Wühlmäuse sowie 3 weitere Mäuse und 3 Insekten. Damit bringt dir jede Gelbnasige Wühlmaus 2+3+3=8 Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

Gelbscheitel-Waldsänger *(links/rechts, 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 jeden Gelbscheitel-Waldsänger in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkt.

Beispiel: *Du hast 2 Gelbscheitel-Waldsänger und bekommst dafür insgesamt 2×5=10 Punkte.*

Gleithörnchen *(oben, 4×, Kosten: 0)*

Punkte: Hörnchen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3 oder 4 unterschiedliche Hörnchen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 5, 10, 20 bzw. 40 Punkte. Jede Hörnchenart befindet sich auf einer anderen Kartenhälfte *(oben, unten, links oder rechts)* und jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

Beispiel: *Du hast 5 Hörnchen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Hörnchen (Gleithörnchen, Streifen-Backenhörnchen, Grauhörnchen) und ist 20 Punkte wert, dein zweites Set besteht aus zwei Hörnchen (Gleithörnchen, Streifen-Backenhörnchen) und ist 10 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 30 Punkte für Hörnchen.*



Graufuchs *(links/rechts, 3×, 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 1 Punkt. Der Graufuchs wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Graufuchs, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Graufüchse und 3 weitere Pfotentiere. Damit bringt dir jeder Graufuchs 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Grauhäubchenmeise *(oben, 3×, Kosten: 2)*

Dauereffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, ziehst du 1 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 Grauhäubchenmeise, ziehst du so viele Karten, wie du Grauhäubchenmeisen hast. *(Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)*

Punkte: Die Grauhäubchenmeise bringt dir keine Punkte.

Grauhörnchen *(rechts, 4×, Kosten 0)*

Punkte: Hörnchen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3 oder 4 unterschiedliche Hörnchen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 5, 10, 20 bzw. 40 Punkte. Jede Hörnchenart befindet sich auf einer anderen Kartenhälfte *(oben, unten, links oder rechts)* und jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

***Beispiel:** Du hast 5 Hörnchen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Hörnchen (Grauhörnchen, Rothörnchen, Gleithörnchen) und ist 20 Punkte wert, dein zweites Set besteht aus zwei Hörnchen (Grauhörnchen, Rothörnchen) und ist 10 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 30 Punkte für Hörnchen.*



Grünseiten-Springbarsch *(unten, 4×, Kosten: 0; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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

***Beispiel:** Du hast 2 Grünseiten-Springbarsche und 3 Insekten. Damit bringt dir jeder Grünseiten-Springbarsch 3×3=9 Punkte, insgesamt bekommst du also 18 Punkte.*

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

Effekt: Ziehe zwei Karten vom Stapel. Lege dann eine der beiden Karten in deine Höhle und nimm die andere Karte auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung nehmen und du kannst auch nicht beide Karten in deine Höhle legen oder beide Karten behalten. Du kannst den Effekt auch dann vollständig ausführen, wenn du bereits 9 Karten auf der Hand hast; also 2 Karten ziehen, eine davon in die Höhle legen und eine behalten.

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

***Beispiel:** Du hast 2 Helmspechte und 3 weitere Vögel. Damit bringt dir jeder Helmspecht 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Hemlocktanne *(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 Hemlocktanne in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

Beispiel: *Du hast 3 Hemlocktannen und bekommst dafür insgesamt 3×5=15 Punkte.*

Hickory *(Baum, 6×, Kosten: 2)*

Effekt: Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Bonus: Nimm, nachdem du den Hickory bezahlt hast, 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch eine der Karten sein, mit denen du den Hickory soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede Karte, die an diesem Hickory anliegt, bekommst du 2 Punkte. Liegt ein universeller Fluss an diesem Hickory, wird dieser mitgezählt, sowie Karten, die unter dem universellen Fluss an dieser Hickory anliegen.

Beispiel: *Du hast einen Hickory ohne und einen Hickory mit universellem Fluss. An dem Hickory ohne universellen Fluss liegen 5 Karten (darunter befinden sich zwei Thermometergrillen, die sich einen Kartenplatz teilen), und an dem Hickory mit Fluss befinden sich 6 Karten (der Fluss wird mitgezählt). Damit bekommst du für deine Hickories 5×2=10 und 6×2=12 Punkte. Insgesamt bekommst du also 22 Punkte.*



10



14

Kanadareiher *(oben, 4×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Bonus: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universellen Fluss in deinen Wald. Der universelle Fluss wird separat platziert; du kannst ihn nicht unter einen Baum legen. 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 Kanadareiher, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Kanadareiher und 3 Fische. Damit bringt dir jeder Kanadareiher 3×2=6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Knotenwespe *(links/rechts, 5×, Kosten: 1)*

Bonus: Nimm, nachdem du die Knotenwespe bezahlt hast, 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch die Karte sein, mit der du die Knotenwespe soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jede Knotenwespe in deinem Wald, die sich an einem Baum mit mindestens einer weiteren -Karte befindet, bekommst du 10 Punkte. Diese weitere -Karte kann auch eine zweite Knotenwespe sein, dann bringen beide Knotenwespen jeweils 10 Punkte. Befindet sich die Knotenwespe an einem Baum ohne ein weiteres Insekt, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: *Du hast 3 Knotenwespen, davon befinden sich zwei an einem Baum mit mindestens einem weiteren Insekt. Damit bringen dir diese beiden Knotenwespen 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*



20



0

Köcherfliege *(oben, 4×, Kosten: 0; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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 kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Köcherfliege in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Köcherfliegen und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Kojote *(links/rechts, 4×, Kosten: 3)*

Effekt: Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Bonus: Nimm, nachdem du den Kojoten bezahlt hast, 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch eine der Karten sein, mit denen du den Kojoten soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jeden Kojoten in deinem Wald bekommst du pauschal 10 Punkte. Hat dein Wald mindestens 6 -Karten, ist jeder Kojote stattdessen 30 Punkte wert. Der Kojote wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Kojoten, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Kojoten und 4 weitere Pfotentiere. Damit bringt dir jeder Kojote 30 Punkte, insgesamt bekommst du also 60 Punkte. Hättest du nur 3 weitere Pfotentiere, würde dir jeder Kojote stattdessen 10 Punkte bringen und du würdest insgesamt 20 Punkte bekommen.*

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

Effekt: Ziehe zwei Karten vom Stapel. Lege dann eine der beiden Karten in deine Höhle und nimm die andere Karte auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung nehmen und du kannst auch nicht beide Karten in deine Höhle legen oder beide Karten behalten. Du kannst den Effekt auch dann vollständig ausführen, wenn du bereits 9 Karten auf der Hand hast; also 2 Karten ziehen, eine davon in die Höhle legen und eine behalten.

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 kostenlos ausspielen.

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

Beispiel: *Du hast 2 Kurzschwanzspitzmäuse und bekommst dafür insgesamt 2×5=10 Punkte.*

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

Effekt: Spiele, nachdem du das Langschwanzwiesel 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 das Langschwanzwiesel 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 jedes Langschwanzwiesel in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 -Karten aufweist. Hast du weniger als 3 -Karten, ist das Langschwanzwiesel keine Punkte wert.

Beispiel: *Du hast 2 Langschwanzwiesel und 3 Mäuse. Damit bringt dir jedes Langschwanzwiesel 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Maskenspitzmaus *(links/rechts, 4×, Kosten: 0)*

Effekt: Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

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

Beispiel: *Du hast 2 Maskenspitzmäuse und bekommst dafür insgesamt 2×3=6 Punkte.*

Nerz *(links/rechts, 4×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Effekt: Spiele, nachdem du den Nerz 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 Nerz 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 jeden Nerz in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkt.

Beispiel: *Du hast 2 Nerze und bekommst dafür insgesamt 2×5=10 Punkte.*

Nordopossum *(oben, 5×, Kosten: 1)*

Effekt: Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jede Karte mit einem unterschiedlichen Baumsymbol, die am selben Baum anliegt wie dieses Nordopossum, erhältst du 2 Punkte. Die Baumsymbole auf dem Nordopossum und dem Baum selbst werden dabei mitgezählt, ebenso wie Baumsymbole auf Karten die ggf. unter einem universellen Fluss am selben Baum anliegen *(sofern sie unterschiedliche Baumsymbole zeigen)*.

Beispiel: *Du hast ein Nordopossum an einem Baum ohne universellen Fluss und ein Nordopossum an einem Baum mit universellem Fluss. An dem Baum ohne universellen Fluss liegen inklusive des Nordopossums 4 Karten und an dem Baum mit universellem Fluss liegen inklusive des Nordopossums 5 Karten. An beiden Bäumen zeigt jede Karte ein anderes Baumsymbol, damit sind es 5 unterschiedliche Baumsymbole am bzw. auf dem ersten Baum und 6 unterschiedliche Baumsymbol am bzw. auf dem zweiten Baum. Damit bringen dir deine Nordopossums 5×2=10 und 6×2=12 Punkte. Insgesamt bekommst du also 22 Punkte.*





Rosskastanie *(Baum, 9×, Kosten: 1)*

Punkte: Für jede Karte in deinem Wald, die das Baumsymbol zeigt, bekommst du 1 Punkt. Die Rosskastanie selbst wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Rosskastanie, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Rosskastanien und 5 weitere Karten mit einem -Symbol. Damit bringt dir jede Rosskastanie 2+5=7 Punkte, insgesamt bekommst du also 14 Punkte.*

Rothörnchen *(links, 4×, Kosten: 0)*

Punkte: Hörnchen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3 oder 4 unterschiedliche Hörnchen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 5, 10, 20 bzw. 40 Punkte. Jede Hörnchenart befindet sich auf einer anderen Kartenhälfte *(oben, unten, links oder rechts)* und jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

> ***Beispiel:*** *Du hast 5 Hörnchen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Hörnchen (Rothörnchen, Grauhörnchen, Gleithörnchen) und ist 20 Punkte wert, dein zweites Set besteht aus zwei Hörnchen (Rothörnchen, Grauhörnchen) und ist 10 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 30 Punkte für Hörnchen.*



Rotluchs *(links/rechts, 4×, Kosten: 3)*

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 kostenlos ausspielen.

Bonus: Nimm, nachdem du den Rotluchs bezahlt hast, 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Das kann auch eine der Karten sein, mit denen du den Rotluchs soeben bezahlt hast. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jeden Rotluchs in deinem Wald bekommst du pauschal 10 Punkte. Hat dein Wald mindestens 5 -Karten, ist jeder Rotluchs stattdessen 30 Punkte wert. Hast du mehr als einen Rotluchs, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Rotluchse und 5 Vögel. Damit bringt dir jeder Rotluchs 30 Punkte, insgesamt bekommst du also 60 Punkte. Hättest du nur 4 Vögel, würde dir jeder Rotluchs stattdessen 10 Punkte bringen und du würdest insgesamt 20 Punkte bekommen.*

Rubinkehlkolibri *(oben, 4×, Kosten: 0)*

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

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Rubinkehlkolibris sowie 3 Pflanzen und 5 Bäume. Damit bringt dir jeder Rubinkehlkolibri 3+5=8 Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

Salomons Siegel *(unten, 3×, Kosten: 1)*

Punkte: Für jede -Karte in deinem Wald bekommst du 6 Punkte. Hast du mehr als ein Salomons Siegel, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Salomons-Siegel und 2 Amphibien. Damit bringt dir jedes Salomons Siegel 2×6=12 Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte.*

Scharlachkardinal *(oben, 4×, Kosten: 0)*

Effekt: Nimm 1 Karte aus der Lichtung auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte vom Stapel ziehen.

Punkte: Für jeden Scharlachkardinal in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Scharlachkardinale und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Scheinbeere *(unten, 3×, 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 -Karte in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Hast du mehr als eine Scheinbeere, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Scheinbeeren und 3 Hörnchen. Damit bringt dir jede Scheinbeere 3×3=9 Punkte, insgesamt bekommst du also 18 Punkte.*

Schlammteufel *(unten, 3×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Effekt: Ziehe zwei Karten vom Stapel. Lege dann eine der beiden Karten in deine Höhle und nimm die andere Karte auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung nehmen und du kannst auch nicht beide Karten in deine Höhle legen oder beide Karten behalten. Du kannst den Effekt auch dann vollständig ausführen, wenn du bereits 9 Karten auf der Hand hast; also 2 Karten ziehen, eine davon in die Höhle legen und eine behalten.

Punkte: Für jeden Fluss *(benannt oder universell)* in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als einen Schlammteufel, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Schlammteufel und 3 Flüsse. Damit bringt dir jeder Schlammteufel 3×2=6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Schmalblättriges Laichkraut *(unten, 3×, Kosten: 0; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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 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 jedes Schmalblättrige Laichkraut in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Schmalblättrige Laichkräuter und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Schwarzbär *(links/rechts, 4×, Kosten: 3)*

Effekt: Spiele eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universellen Fluss in deinen Wald. Der universelle Fluss wird separat platziert; du kannst ihn nicht unter einen Baum legen. Auf keinen Fall darfst du hierüber eine Karte aus der Lichtung ins Spiel bringen.

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 Schwarzbären in deinem Wald bekommst du pauschal 10 Punkte. Befinden sich am selben Baum, an dem auch der Schwarzbär anliegt, 2 -Karten, ist dieser Schwarzbär stattdessen 30 Punkte wert. *(Stelle also sicher, dass sich unter dem Baum ein Fluss befindet, um überhaupt 30 Punkte erhalten zu können. Beachte dabei, dass einem Baum nicht nachträglich durch einen Effekt, wie z. B. den des Schwarzbären, ein Fluss hinzugefügt werden kann).*

Beispiel: *An einem deiner Bäume liegen 1 Schwarzbär und 2 Fische, an einem anderen liegen 1 Schwarzbär und 1 Fisch. Damit bringt dir der erste Schwarzbär 30 Punkte und der zweite Schwarzbär 10 Punkte.*



30



10

Schwanzlurch *(unten, 3×, Kosten: 1)*

Punkte: Für jeden Schwanzlurch in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche Amphibienarten aufweist. Befinden sich weniger als 3 unterschiedliche Amphibienarten in deinem Wald, ist der Schwanzlurch keine Punkte wert. Hast du mehr als einen Schwanzlurch, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Schwanzlurche und insgesamt 3 unterschiedliche Amphibien. Damit bringt dir jeder Schwanzlurch 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.*

Schwarzbarsch *(unten, 5×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Punkte: Für jede unterschiedliche -Art in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Der Schwarzbarsch wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Schwarzbarsch, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Schwarzbarsche und 3 weitere Fischarten. Damit bringt dir jeder Schwarzbarsch 4×3=12 Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte.*

Schwarzer Tupelo *(Baum, 6×, Kosten: 1)*

Punkte: Für jeden Fluss *(benannt oder universell)* in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Schwarzen-Tupelo, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Schwarze-Tupelo und 3 Flüsse. Damit bringt dir jeder Schwarze-Tupelo 3 Punkte, insgesamt bekommst du also 6 Punkte.*

Sechspunkt Sandlaufkäfer *(unten, 3×, Kosten: 1)*

Effekt: Ziehe zwei Karten vom Stapel. Lege dann eine der beiden Karten in deine Höhle und nimm die andere Karte auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen Karten aus der Lichtung nehmen und du kannst auch nicht beide Karten in deine Höhle legen oder beide Karten behalten. Du kannst den Effekt auch dann vollständig ausführen, wenn du bereits 9 Karten auf der Hand hast; also 2 Karten ziehen, eine davon in die Höhle legen und eine behalten.

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 kostenlos ausspielen.

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

Beispiel: *Du hast 2 Sechspunkt Sandlaufkäfer und bekommst dafür insgesamt 2×5=10 Punkte.*

Silber-Ahorn *(Baum, 9×, Kosten: 1)*

Effekt: Ziehe 1 Karte vom Stapel auf die Hand. Du kannst nicht stattdessen eine Karte aus der Lichtung nehmen.

Punkte: Für jeden Silber-Ahorn in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 Silber-Ahorne aufweist. Hast du weniger als 3 Silber-Ahorne in deinem Wald, bekommst du für deine Silber-Ahorne keine Punkte. Deine Gesamtpunktzahl für Silber-Ahorne kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

Anzahl der Silber-Ahorne in deinem Wald	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Punkte insgesamt	0	0	15	20	25	30	35	40	45

Stabwanze *(unten, 3×, Kosten: 0; muss in einen Fluss gelegt werden)*

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 kostenlos ausspielen.

Punkte: Für jede Stabwanze in deinem Wald bekommst du pauschal 2 Punkte.

Beispiel: *Du hast 2 Stabwanzen und bekommst dafür insgesamt 2×2=4 Punkte.*

Streifen-Backenhörnchen *(unten, 4×, Kosten: 0)*

Punkte: Hörnchen unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3 oder 4 unterschiedliche Hörnchen in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 5, 10, 20 bzw. 40 Punkte. Jede Hörnchenart befindet sich auf einer anderen Kartenhälfte *(oben, unten, links oder rechts)* und jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

Beispiel: *Du hast 5 Hörnchen in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Hörnchen (Streifen-Backenhörnchen, Gleithörnchen, Grauhörnchen) und ist 20 Punkte wert, dein zweites Set besteht aus zwei Hörnchen (Streifen-Backenhörnchen, Gleithörnchen) und ist 10 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 30 Punkte für Hörnchen.*



Synchrone Glühwürmchen *(links/rechts, 4×, Kosten: 0)*

Punkte: Für jedes Synchrone Glühwürmchen bekommst du 3 Punkt je Synchrones Glühwürmchen in deinem Wald. Deine Gesamtpunktzahl für Synchrone Glühwürmchen kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

Anzahl an Synchronen Glühwürmchen in deinem Wald	1	2	3	4
Punkte insgesamt	3	12	27	48

Thermometergrille *(oben, 7×, Kosten: 0)*

Dauereffekt: Wenn du in einem späteren Spielzug eine weitere Thermometergrille ausspielst, kannst du sie zu dieser Thermometergrille an denselben Platz eines Baums legen. Es können sich beliebig viele Thermometergrillen einen Kartenplatz teilen. Du darfst eine Thermometergrille auch dann zu einer anderen an denselben Kartenplatz legen, wenn du sie durch den Effekt spielst. Allerdings muss die erste Thermometergrille regulär angelegt werden, d.h. sie muss an einen freien Kartenplatz gespielt werden, an dem sich noch keine andere Karte befindet. Ist der Platz oben am Baum bereits von einer anderen Spezies belegt *(z. B. durch einen Vogel)*, können hier keine Themometergrillen angelegt werden.

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

Beispiel: *Du hast 2 Thermometergrillen und 3 weitere Insekten. Damit bringt dir jede Thermometergrille 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

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

Effekt: Ziehe 1 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 Truthahn abgebildete Baumsymbol zeigt (/ / /), bekommst du 2 Punkte. Der Truthahn selbst wird dabei mitgezählt. Beachte, dass jeder Truthahn ein anderes Baumsymbol aufweist.



Beispiel: *Du hast den abgebildeten Truthahn und 4 weitere Karten mit -Symbol. Damit bekommst du für diesen Truthahn insgesamt 5×2=10 Punkte.*

Virginische Waldrebe *(links/rechts, 4×, 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 kostenlos ausspielen.

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

Beispiel: *Du hast 2 Virginische Waldreben und 3 Vögel. Damit bringt dir jede Virginische Waldrebe 3×2=6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Walddrossel *(oben, 3×, Kosten: 2)*

Daueреffekt: Für jede -Karte, die du von nun an ausspielst, ziehst du 1 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 Walddrossel, ziehst du so viele Karten, wie du Walddrosseln hast. *(Beachte aber das Handkartenlimit von 10 Karten.)*

Punkte: Die Walddrossel bringt dir keine Punkte.

Waldfrosch *(unten, 3×, 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 -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Waldfrosch, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: *Du hast 2 Waldfrösche und 3 Bäume. Damit bringt dir jeder Waldfrosch 3 Punkte, insgesamt bekommst du also 6 Punkte.*

Waldohreule *(oben, 5×, 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 Punkt. Hast du mehr als eine Waldohreule, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Waldohreulen und 3 Mäuse. Damit bringt dir jede Waldohreule 3×2=6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

Wanderfalke *(oben, 4×, Kosten: 1)*

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 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 in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Der Wanderfalke wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Wanderfalken, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Wanderfalken und 3 weitere Vögel. Damit bringt dir jeder Wanderfalke 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Wapiti *(links/rechts, 5×, Kosten: 3)*

Effekt: Spiele, nachdem du das Wapiti 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 eine der Karten wählen, mit denen du das Wapiti 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 Wapiti in deinem Wald bekommst du pauschal 10 Punkte. Hat dein Wald mindestens 5 unterschiedliche Baumarten, ist jeder Wapiti stattdessen 30 Punkte wert. Hast du mehr als einen Wapiti, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Wapitis und 5 unterschiedliche Bäume. Damit bringt dir jeder Wapiti 30 Punkte, insgesamt bekommst du also 60 Punkte. Hättest du nur 4 unterschiedliche Bäume, würde dir jeder Wapiti stattdessen 10 Punkte bringen und du würdest insgesamt 20 Punkte bekommen.*

Waschbär *(links/rechts, 3×, Kosten: 0)*

Effekt: Lege, nachdem du den Waschbären bezahlt hast, beliebig viele deiner übrigen Handkarten unter deine Höhlenkarte und ziehe dann genauso viele Karten vom Stapel nach. Du darfst dich auch dazu entscheiden, keine Karten unter die Höhle zu legen. Du darfst aber nicht stattdessen Karten aus der Lichtung in die Höhle legen und kannst auch nicht stattdessen Karten aus der Lichtung ziehen.

Punkte: Der Waschbär selbst bringt dir keine Punkte, aber du bekommst 1 Punkt für jede Karte, die du unter deine Höhlenkarte gelegt hast.

Wasserfall *(Fluss, 3×, Kosten: 2)*

Dauereffekt: An den Wasserfall können nur Fische gespielt werden. Insgesamt können bis zu 4 Fische unter dem Wasserfall angelegt werden. Auf keinen Fall können irgendwelche anderen Spezies *(Tiere oder Pflanzen)* an dem Wasserfall angelegt werden.

Bonus: Spiele, nachdem du den Wasserfall 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 eine der Karten wählen, mit denen du den Wasserfall 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: Der Wasserfall bringt dir keine Punkte.

Wasserstern *(oben, 4×, Kosten: 1; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Effekt: Der Wasserstern kann nur in Flüsse gespielt werden. An Bäume darf der Wasserstern niemals gespielt werden, auch dann nicht, wenn sich am Baum ein universeller Fluss befindet.

Punkte: Für jeden Fluss *(benannt oder universell)* und jede -Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Hast du mehr als einen Wasserstern, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Wassersterne sowie 5 Flüsse und 3 Fische. Damit bringt dir jeder Wasserstern 5+3=8 Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.*

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

Effekt: Lege, nachdem du die Weißfußmaus bezahlt hast, für jede -Karte in deinem Wald 1 Karte aus der Lichtung unter deine Höhlenkarte. Befinden sich nicht ausreichend Karten in der Lichtung, legst du nur so viele Karten unter deine Höhle, wie sich gerade Karten in der Lichtung befinden. Du kannst nicht stattdessen Handkarten in deine Höhle legen.

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

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Weißfußmäuse und 3 weitere Mäuse. Damit bringt dir jede Weißfußmaus 2+3=5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.*

Weißkopfseeadler *(oben, 4×, Kosten: 3; muss in einen Fluss gelegt werden)*

Effekt: Spiele, nachdem du den Weißkopfseeadler 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 eine der Karten wählen, mit denen du den Weißkopfseeadler 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.

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 Weißkopfseeadler in deinem Wald bekommst du pauschal 10 Punkte. Hat dein Wald mindestens 5 -Karten, ist jeder Weißkopfseeadler stattdessen 30 Punkte wert. Hast du mehr als einen Weißkopfseeadler, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Weißkopfseeadler und 5 Fische. Damit bringt dir jeder Weißkopfseeadler 30 Punkte, insgesamt bekommst du also 60 Punkte. Hättest du nur 4 Fische, würde dir jeder Weißkopfseeadler stattdessen 10 Punkte bringen und du würdest insgesamt 20 Punkte bekommen.*

Weißwedelhirsch *(links/rechts, 4×, 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 kostenlos ausspielen.

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

> ***Beispiel:*** *Du hast 2 Weißwedelhirsche und 3 Bäume. Damit bringt dir jeder Weißwedelhirsch 3×2=6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.*

© 2026 Lookout GmbH.
Mischwald™, 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.