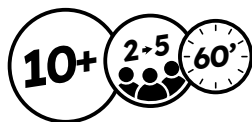


# MISCHWALD SMOKY MOUNTAINS

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

Mischwald: Smoky Mountains ist ein eigenständiges Spiel in der Mischwald-Reihe. Es kann nicht mit Mischwald oder dessen Erweiterungen und Spin-offs kombiniert werden.

digitaler  
Anhang



asmodee®

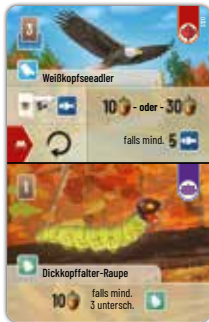
# SPIELIDEE

In den Great Smoky Mountains im Osten der USA bahnen sich Flüsse und Bäche ihren Weg durch üppige Wälder, die ein vielfältiges Zuhause für Tiere und Pflanzen bieten. Hier ziehen Weißkopfseeadler majestätisch ihre Kreise, huschen Grauhörnchen von Ast zu Ast und streifen Schwarzbären am Ufer umher, während Bachsaiblinge sich friedlich vom Flusslauf treiben lassen.

Erschafft einen Wald ganz nach euren Vorstellungen – setzt ihr auf dicht bepflanzte Baumreihen oder abwechslungsreiche Flusslandschaften? Platziert Tiere und Pflanzen geschickt an Bäume und Flüsse und sammelt dabei die meisten Punkte. Egal ob großer Jäger, kleiner Sammler oder solche, die das Wasser lieben, jedes Lebewesen hat seine ganz eigenen Vorlieben.

# SPIELMATERIAL

180 Karten, darunter:



58 Karten geteilt in oben und unten



49 Karten geteilt in links und rechts



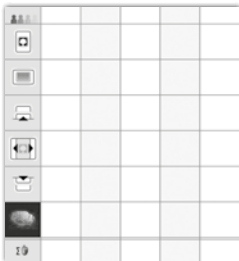
9 Terrains (Flüsse)



3 Karten „Wintereinbruch“



Rückseite



1 Wertungsblock



56 Bäume



1 Spielplan (die Lichtung)



5 Höhlen

## SPIELVORBEREITUNG

Wenn du Mischwald bereits kennst, brauchst du nicht die gesamte Regel zu lesen, sondern lediglich die mit diesem Symbol **NEU** gekennzeichneten Textpassagen.

1 Platziert die **Lichtung** (*den Spielplan*) für alle gut erreichbar in der Tischmitte.

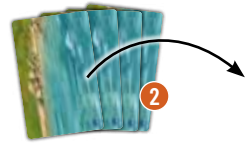
2 **NEU** Legt die **3 Winterkarten** und die **Höhlen** zunächst beiseite. Mischt die übrigen Karten und legt dann abhängig von der Personenzahl eine bestimmte Anzahl Karten **unbesehen** zurück in die Spielschachtel:

bei 2 Personen → 45 Karten

bei 3 Personen → 30 Karten

bei 4 Personen → 15 Karten

bei 5 Personen → keine - ihr spielt mit allen Karten



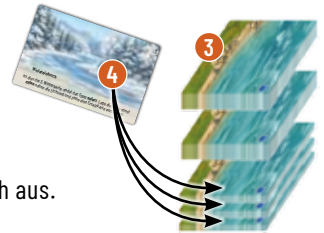
3 Teilt die restlichen Karten in **drei** etwa gleich große verdeckte **Stapel** auf.

4 Mischt **zwei** Winterkarten in **einen** der Stapel und legt die **dritte** oben **auf diesen** Stapel.

5 Legt die anderen beiden Stapel auf denjenigen mit den Winterkarten. Platziert den fertigen Stapel am Rand der Lichtung.

6 Zieht jeweils **6 Handkarten** und legt **1 Höhlenkarte** offen vor euch aus.

7 Es beginnt, wer zuletzt einen Waldspaziergang gemacht hat.



## SPIELABLAUF

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

### A) ZWEI KARTEN ZIEHEN

*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 ZIEHEN

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. Bei 10 Karten auf der Hand kannst du diese Aktion nicht wählen.

## Winterkarten



Im unteren Drittel des Stapels befinden sich die **3 Winterkarten**.

Wer die 1. oder 2. 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 drei Arten von Karten:

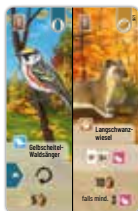
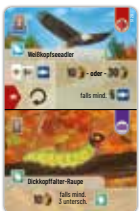


**Bäume** zeigen immer **genau eine Art** und bieten an ihren vier Seiten Platz für Tiere und Pflanzen.



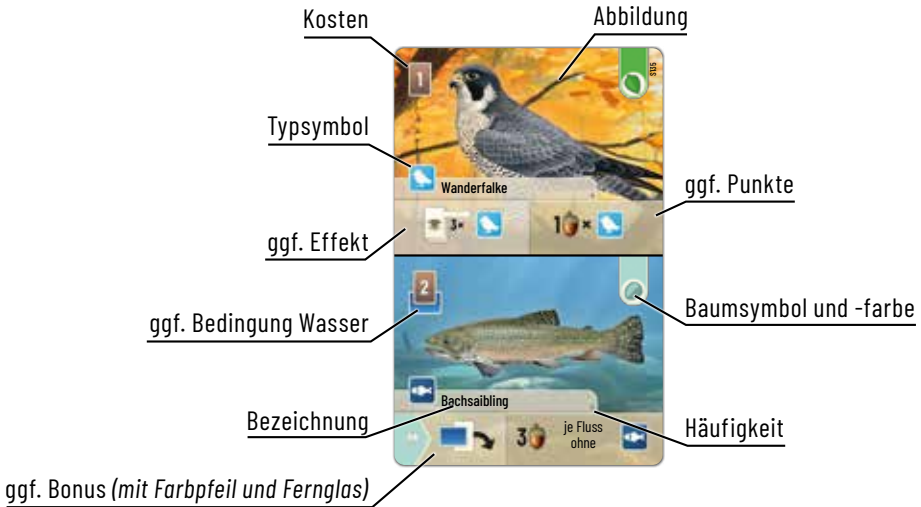
**NEU** **Terrains** werden quer in deinen Wald gelegt und bieten nur oben und unten Platz für Tiere und Pflanzen. Terrains haben ein Habitatsymbol - in diesem Spiel ist das bei allen Terrainkarten das **Habitat Fluss** , daher werden sie auch **Flüsse** genannt. Außerdem zeigt jede Kartenrückseite einen **universellen Fluss**. Sie sind wie Terrains und bieten oben und unten ebenfalls Platz für Tiere und Pflanzen.

**NEU** **Wichtig:** Universelle Flüsse können nicht einfach so, sondern nur über das **Ausspielen eines Baums** (siehe auf Seite 5) oder über **Effekte und Boni** (siehe auf Seite 12) ausgespielt werden.



Alle anderen Karten zeigen **Tiere und Pflanzen** und sind **zweigeilt**: 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 (*andere*) **Handkarten offen in die Lichtung**. Willst du eine zweigeteilte Karte spielen, entscheidest du dich für **eine** der beiden Seite 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 genau das bedeutet, steht unter „Bonus“ auf Seite 8*).

Lege die ausgespielte Karte **offen** vor dir aus. Die Gesamtheit deiner ausgespielten Karten bildet deinen **Wald**.

**Beachte:** Zweigeteilte Karten müssen immer an Bäume oder Flüsse angelegt werden.

### Bäume und Flüsse

**NEU** Wenn du einen Baum (*d. h. eine Karte mit* -Symbol) ausspielst, hast du die Wahl,

- die Karte entweder **separat** in deinen Wald zu legen
- oder -
- zusätzlich eine **weitere Karte** von deiner Hand verdeckt unter diesen Baum als **universellen Fluss** zu legen. Ein Symbol in der oberen linken Ecke jedes Baums erinnert dich an diese Regel (*siehe Abbildung rechts*).

Spielst du den Baum ohne Fluss, kannst du diesen später nicht mehr hinzufügen.



Bäume, Flüsse und Bäume mit Fluss haben unterschiedlich viele Kartenplätze, an denen zweigeteilte Karten angelegt werden können.



**Bäume ohne Fluss haben vier Kartenplätze:** oben, unten, links und rechts.



**NEU Flüsse haben ebenfalls vier Kartenplätze:** zwei oben und zwei unten. Links und rechts können keine Karten angelegt werden.



**NEU Bäume mit Fluss haben fünf Kartenplätze:** Jeweils einen oben, links und rechts sowie zwei unten.

Immer wenn du einen **Baum** ausspielst (mit oder ohne universellen Fluss), 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:** Deckst du dadurch eine Winterkarte auf, verfare wie auf Seite 4 beschrieben.



**Beispiel:**

- 1 Du spielst eine Amerikanische Linde aus.
- 2 Um sie zu bezahlen, legst du eine Handkarte offen in die Lichtung.
- 3 Du entscheidest dich außerdem, einen universellen Fluss mit ins Spiel zu bringen und legst dafür eine zusätzliche Karte von deiner Hand verdeckt unter den Baum.
- 4 Da du einen Baum ausgespielt hast, deckst du nun die oberste Karte vom Stapel auf und legst sie ebenfalls in die Lichtung.

## Tiere und Pflanzen

Die zweigeteilten Karten zeigen unterschiedliche Tiere und Pflanzen.

Wenn du eine dieser Karten ausspielst, legst du sie an einen **freien Kartenplatz** (also einen Kartenplatz ohne Karte) auf der **passenden Seite** eines Baums oder Flusses in deinem Wald: Die obere Kartenhälfte wird immer an der oberen Seite eines Baums oder Flusses angelegt. Die nicht verwendete untere Kartenhälfte wird dann unter die andere Karte geschoben. Entsprechend gehst du vor, wenn du Karten rechts, links oder unten 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 deinem Wald gerade ein Gleithörnchen hinzugefügt, indem du die untere Kartenhälfte unter die Gelb-Birke geschoben hast.*



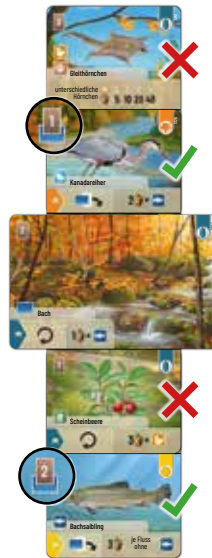
**Wichtig!** Zweigeteilte Karten kannst du nur anlegen, wenn du eine entsprechende Karte (Baum oder Fluss) mit einem passenden freien Kartenplatz zur Verfügung hast.

**NEU** Einige zweigeteilte Karten zeigen die **Bedingung Wasser** unterhalb ihrer Kosten :

An einzelne Flüsse können nur Karten **mit** der **Bedingung Wasser** angelegt werden.



An Bäume können nur Karten **ohne** die **Bedingung Wasser** angelegt werden.



An Bäume mit Fluss können oben, links und rechts **alle Karten** (mit oder ohne die **Bedingung Wasser**) angelegt werden. Unten können nur Karten **mit** der **Bedingung Wasser** angelegt werden.

## Effekt und Bonus

Nachdem du die Karte bezahlt (und ggf. eine Karte in die Lichtung gelegt) hast, handelst du nun zuerst ihren **Effekt** (falls vorhanden) und danach ihren **Bonus** (falls vorhanden) ab.

Anhang

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 ausführlicher Form im digitalen Anhang nachlesen (siehe QR-Code).



## Effekt


Es gibt zwei Arten von Effekten:

- Die meisten davon sind **Soforteffekte**, die du **einmalig** nutzt. Manche davon ermöglichen es dir auch, Karten in deine Höhle zu legen.
- Einige Karten haben stattdessen einen **Dauereffekt**, der ab sofort **dauerhaft** für den Rest des Spiels gilt. Sie beziehen sich auf das Ausspielen bestimmter Karten in deinen Wald. Er wird immer ausgelöst, unmittelbar nachdem du eine solche Karte in deinen Wald gelegt hast.

*Beispiel: Du hast gerade eine Walddrossel ausgespielt. Ab sofort kannst du immer, wenn du einen Vogel ausspielt, 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 den Bachsaibling ausspielen und seinen Bonus erhalten.*

- 1 *Dazu bezahlst du den Bachsaibling mit der abgebildeten Weißfußmaus und einer Gelb-Birke, denn beide Karten zeigen ein Birken-Symbol – wie auch der Bachsaibling selbst.*
- 2 *Wenn du zum Bezahlen zum Beispiel einen Silber-Ahorn anstatt der Gelb-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 🔄.

### SONDERFALL:

**NEU** Für den seltenen Fall, dass du mal keine der beiden Aktionen (*A oder B*) ausführen kannst, zeige deine Handkarten den anderen. Lege dann zwei Karten davon in deine Höhle und ziehe 2 neue vom Stapel auf die Hand. Damit endet dein Spielzug.

## 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 dort bringt euch 1 Punkt. Tragt eure Gesamtpunktzahl auf dem Wertungsblock zusammen.

Seid ihr unsicher, wie manch eine Karte gewertet wird, könnt ihr den ausführlichen digitalen Anhang (siehe QR-Code auf Seite 8) zu Rate ziehen.

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

---

## IMPRESSUM

**Autor:** Kosch

**Illustrationen:** Toni Llobet, Judit Piella

**Grafik:** Klemens Franz

**Layout:** Andrea Kattinig

**Redaktion:** Maren Holderbaum

Wir bedanken uns bei allen, die dieses Spiel unermüdlich mit uns getestet haben, sowohl auf dem Spieltisch als auch auf [boardgamearena.com](http://boardgamearena.com). **Ein besonderer Dank**

**gilt:** Colin Pfister, Fabian Vollrath, Isa Katte und Mike Wilson. **Kosch sagt danke:** Ich möchte mich bei meiner Familie für die Unterstützung und Zeit bedanken. Ganz besonderer Dank geht dabei an Lilly, meine kleine Hündin, für ihre Treue und Liebe. Sören, Du bist ein wunderbarer Freund, Biologe und Lebemann, der mir stets Freude beim Testen und Spielen bereitet hat. Dann natürlich ein Dank an all die unermüdlichen Playtester, die fleißig an diesem Spiel gefeilt haben. Sowie zuletzt ein enthusiastisches Danke euch allen Fans da draußen! Ihr seid die Besten!



Hergestellt von:  
© 2026 Lookout GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

Regelfragen oder Anregungen?

Schreibt uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter [www.lookout-spiele.de/de/contact.php](http://www.lookout-spiele.de/de/contact.php)

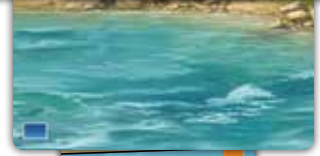
Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

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](http://www.asmodee.de)

**Wertungsbeispiel:** Mit dieser Auslage kommst du auf ein Gesamtergebnis von 258 🐿️.



**oben**

- Kanadareihher 6 🐿️
- Weißkopfseeadler 10 🐿️
- Wasserstern 8 🐿️
- Thermometergrille 8 🐿️ (jeweils 4)

**unten**

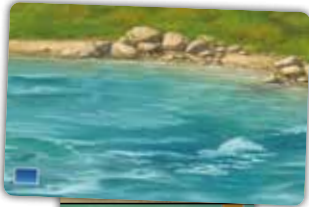
- Schlammteufel 20 🐿️ (jeweils 10)
- Stabwanze 2 🐿️
- Grünseiten-Springbarsch 12 🐿️
- Amerikanischer Flussbarsch 2 🐿️
- Schwarzbarsch 9 🐿️

**links-rechts**

- Kojote 30 🐿️
- Schwarzbär 30 🐿️
- Weißwedelhirsch 8 🐿️
- Gelbnasige Wühlmaus 5 🐿️
- Fischotter 18 🐿️
- Knotenwespe 10 🐿️

**Hörnchen:** Rothörnchen  
Grauhörnchen  
Gleithörnchen  
Streifen-Backenhörnchen

40 🐿️



**Bäume**

- Roskastanie 20 🐿️ (jeweils 10)
- Hickory 10 🐿️
- Schwarzer Tupelo 5 🐿️

**Flüsse**

- Flussbiegung 0 🐿️
- Bach 3 🐿️

**Höhle 2 🐿️**





**Willkommen in der außergewöhnlichen Welt der Spielenden**

Registriere dich & genieße exklusive Vorteile













# ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

## Spezialsymbole

-  Bedingung Wasser (siehe Seite 7)
-  Optionaler Fluss (siehe Seite 5)


## Typsymbole

-  Amphibie
-  Baum
-  Insekt
-  Maus
-  Huftier
-  Pflanze
-  Pfortentier
-  Vogel
-  Fisch
-  Hörnchen


## Habitatsymbol

-  Fluss


## Effekte und Boni

-  **1** Ziehe eine Karte vom Stapel.\*




---

-  **1** aus der Lichtung Ziehe eine Karte aus der Lichtung.


---

-  **2** lege 1 davon in deine Höhle Ziehe zwei Karten vom Stapel.\* Lege dann eine der beiden Karten in deine Höhle und nimm die andere Karte auf die Hand.



---

-  **1** ×  Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich Karten mit dem gezeigten Typsymbol (z. B. ) in deinem Wald befinden.\* (Handkartenlimit beachten.)




---

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


---

-  Lege eine Karte mit entsprechendem Typsymbol (z. B. ) von deiner Hand in deinen Wald. Diese brauchst du nicht zu bezahlen, darfst aber weder ihren Effekt noch Bonus nutzen. Hast du keine solche auf der Hand, verfällt der Effekt.

---

-  **NEU** Spiele eine Karte mit dem Typsymbol  aus der Lichtung kostenlos in deinen Wald, ohne ihren Effekt oder Bonus zu nutzen. Liegt keine solche Karte dort, 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 das Ausspielen.

---

-  **NEU** Lege eine beliebige Karte von deiner Hand **verdeckt** als universellen Fluss in deinen Wald. Diesen brauchst du nicht zu bezahlen.

\* **Beachte:** Es ist möglich, dass du dadurch eine Winterkarte aufdeckst. Verfahre dann, wie auf Seite 4 beschrieben.

## Baumsymbole

- |  |  |
|--|--|
|  Linde        |  Tüpelobaum |
|  Hemlocktanne |  Tanne      |
|  Hickory      |  Birke      |
|  Ahorn        |  Kastanie   |