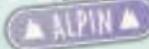


MISCHWALD



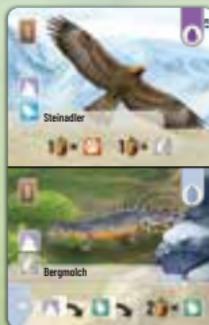
Im Bergmischwald der Alpen tummeln sich bis über die Baumgrenze hinweg zahlreiche Tiere, Pflanzen und Pilze. Und obwohl sie sich den gemeinsamen Lebensraum teilen, sind ihre Ansprüche sehr verschieden.

SPIELMATERIAL

36 Karten:



14 Bäume



12 Karten oben/unten



10 Karten links/rechts

Alle Karten dieser Erweiterung zeigen das neue Typsymbol .

ÄNDERUNGEN AN DER SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 36 Erweiterungskarten zu den Karten des Grundspiels und legt dann **10 Karten unbesehen** zurück in die Spielschachtel. Danach werden abhängig von der Personenzahl **weitere Karten** unbesehen entfernt:

- bei 2 Personen → 45 Karten
- bei 3 Personen → 30 Karten
- bei 4 Personen → 15 Karten
- bei 5 Personen → keine



ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Am Spielablauf ändert sich nichts, jedoch wirken sich die Erweiterungskarten auf folgende Karten des Grundspiels aus:

Bartgeier: Mit dem Bartgeier gibt es nun neben Braun- und Waschbär eine dritte Karte, die Karten in deine Höhle legt. Den Effekt nutzt du, nachdem du den Bartgeier bezahlt hast. Jeder Bartgeier bringt dir so viele Punkte, wie Karten in deiner Höhle liegen.

Eiche und Erdbeere: Es gibt nun zwei neue Baumarten (*Lärche* (lila) und *Zirbelkiefer* (rosa)), ihr braucht für Eiche und Erdbeere aber weiterhin nur 8 unterschiedliche Baumarten.

Schmetterlinge: Mit dem Alpen-Apollofalter kommt ein weiterer Schmetterling ins Spiel. Somit könnt ihr nun bis zu 6 unterschiedliche Schmetterlinge sammeln.

Schneehase: Der Schneehase zählt wie ein Feldhase (*was die Wertung betrifft*), liegt aber immer **allein** an einem Baum. Schneehasen und Feldhasen werden zusammen gewertet.

Beispiel: 4 Feld- und 2 Schneehasen ergeben zusammen 36 Punkte.

DIE NEUEN SYMBOLE

Typsymbol



Alpen (*kennzeichnet alle Karten dieser Erweiterung*)

Baumsymbol



Lärche



Zirbelkiefer

IMPRESSUM

Autor: Kosch

Illustrationen: Toni Llobet, Judit Piella

Grafik: Klemens Franz | atelier198

Redaktion: Maren Holderbaum



© 2024 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Wir bedanken uns bei allen, die das Spiel mit uns getestet haben, besonders bei:
Julia Stieber, Mike Wilson, Isabel Katte, den Mitgliedern der Spielelagune Saar e. V. und dem Merziger Spieletreff.

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

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>

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
(Winterseinbruch)



Rückseite



1 Spielplan (die Lichtung)

Ahorn:
Jede dieser Karten bringt dir so viele Punkte, wie sich Bäume (inkl. Baumsprossungen) in deinem Wald befinden.

Baumfarne:
Jede dieser Karten bringt dir 6 Punkte pro Amphibie in deinem Wald.

Bechsteinfledermäuse:
Jede dieser Karten bringt dir nur dann 5 Punkte, falls sich mind. 3 unterschiedliche Fledermäuse (inkl. dieser) in deinem Wald befinden.

Braunbär:
Nutz den Effekt, nachdem du den Braunbären bezahlt hast. Der Braunbär selbst bringt dir keine Punkte, aber du bekommst Punkte für Karten in der Nähe.

14 Hilfekarten



5 Höhlen

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

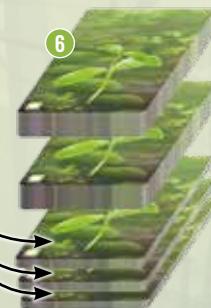
1 Wertungsblock

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Platziert die Lichtung (*den Spielplan*) für alle gut erreichbar in der Tischmitte und legt die 14 Hilfekarten 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 Personenzahl eine bestimmte Anzahl Karten **unbesehen** zurück in die Spielschachtel:
- 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. Wer keinen Baum erhalten hat, darf **einmalig** alle sechs Karten in die Schachtel zurücklegen und sechs neue vom Stapel ziehen.
- 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 müssen zweigeteilte Karten immer an einen Baum angelegt werden. 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 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*), kannst du diese nun abhandeln. Das ist grundsätzlich freiwillig. Möchtest du beides nutzen, musst du zuerst den Effekt und dann den Bonus ausführen.

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

Effekt

Es gibt zwei Arten von Effekten:

- Die meisten davon sind **Soforteffekte**, die du **einmalig** nutzen kannst, nachdem du die Karte ausgespielt hast.
- 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:

Pilze

Der Effekt der Pilze bezieht sich auf das Ausspielen bestimmter Karten in deinen Wald (z. B. solche, die 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 es **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.

- Dazu bezahlst du das Reh mit dem abgebildeten Eichelhäher und einer Birke, denn beide Karten zeigen ein Birkensymbol - wie auch das Reh selbst.
- 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.

SPIELENDE

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 kommst 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
- Kaisermandel
- 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 

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

Typsymbole

	Amphibie
	Baum
	Fledermaus
	Hirsch
	Insekt
	Paarhufer
	Pflanze
	Pfotentier
	Pilz
	Schmetterling
	Vogel

Effekt und Bonus



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
	Eiche

	Birke
	Kastanie

	Buche
	Linde

	Douglasie
	Tanne

IMPRESSUM

Autor: Kosch

Illustrationen: Toni Llobet, Judit Piella

Grafik: Clemens 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 Spielalagune Saar und Felix Behnke.

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!



© 2023 Lookout GmbH

Geschäftsstz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@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>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen