

MISCHWALD

ANHANG

Inklusive der **ALPIN** und **WALDRAND** Erweiterung sowie den neuen und seltenen Karten aus der **ENTDECKUNGEN** Erweiterung.

In diesem Anhang findet ihr eine ausführliche Auflistung der **Effekte, Boni und Punkte aller Karten in alphabetischer Reihenfolge**. Die Karten der **ALPIN**, **WALDRAND** und **ENTDECKUNGEN** Erweiterung erkennt ihr an den Symbolen ,  und . In Klammern hinter der Bezeichnung steht, wo die Karte angelegt wird (*Baum, 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.

Ahorn (*Baum, 6×, Kosten: 2*)

Punkte: Für jede  Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Der Ahorn wird dabei mitgezählt, ebenso eventuell vorhandene Baumsprösslinge. Hast du mehr als einen Ahorn in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Ahorne, 7 weitere Bäume sowie 1 Baumsprössling. Damit bringt dir jeder Ahorn 10 Punkte, zusammen also insgesamt 20 Punkte.

Alpen-Apollofalter (, *oben, 4×, Kosten: 0*)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* , : Mit den Erweiterungen kommen zwei neue Schmetterlinge, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Alpen-Apollofalter, Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Alpen-Apollofalter, Tagpfauenauge) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Alpenfledermaus (, *links/rechts, 3×, Kosten: 1*)

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Alpenfledermaus, Bechsteinfledermaus, Braunes Langohr, Hufeisennase, Mopsfledermaus und Zwergfledermaus*. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

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

Beispiel: Du hast 2 Alpenfledermäuse, 1 Bechsteinfledermaus und 1 Mopsfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, zusammen also insgesamt 20 Punkte.

Alpenmurmeltier (🐿️, links/rechts, 4×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede unterschiedliche 🌿 Art in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Hast du mehr als ein Alpenmurmeltier in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Alpenmurmeltiere und insgesamt 3 unterschiedliche Pflanzen. Damit bringt dir jede Alpenmurmeltierkarte $3 \times 3 = 9$ Punkte, zusammen also insgesamt 18 Punkte.

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

Effekt: Spiele eine 🌿 Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

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

Beispiel: Du hast 3 Auerhühner und 3 Pflanzen. Damit bringt dir jedes Auerhuhn 3 Punkte, zusammen also insgesamt 9 Punkte.

Bache (🐟, links/rechts, 3×, Kosten: 2)

Effekt: Lege alle Karten aus der Lichtung zurück in die Spielschachtel – einschließlich der Karten, mit denen du die Bache bezahlt hast.

Bonus: Spiele einen Frischling von deiner Hand kostenlos in deinen Wald.

Punkte: Für jeden Frischling in deinem Wald bekommst du 10 Punkte. Hast du mehr als eine Bache, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Bachen und 2 Frischlinge. Damit bringt dir jede Bache $2 \times 10 = 20$ Punkte, insgesamt bekommst du also 40 Punkte.

Bartgeier (🦅, oben, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Lege, nachdem du den Bartgeier bezahlt hast, 0, 1 oder 2 Karten von der Lichtung unter deine Höhlenkarte.

Punkte: Für jeden Bartgeier in deinem Wald bekommst du so viele Punkte, wie Karten unter deiner Höhle liegen. Hast du mehr als einen Bartgeier in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

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

Baumfarn (🌿, unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Punkte: Für jede 🌿 Karte in deinem Wald bekommst du 6 Punkte. Hast du mehr als einen Baumfarn in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Baumfarne und 3 Amphibien. Damit bringt dir jeder Baumfarn $3 \times 6 = 18$ Punkte, zusammen also insgesamt 36 Punkte.

Bechsteinfledermaus (links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Alpenfledermaus*, Bechsteinfledermaus, Braunes Langohr, Hufeisennase, Mopsfledermaus und Zwergfledermaus*. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

*  : Mit den Erweiterungen kommen zwei weitere Fledermausarten, die Alpenfledermaus und die Zwergfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Bechsteinfledermäuse, 1 Braunes Langohr und 1 Mopsfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Bergmolch (, unten, 3×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine  Karte und/oder eine  Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karten darfst du jedoch nicht nutzen.

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

Beispiel: Du hast 2 Bergmolche und 3 Insekten. Damit bringt dir jeder Bergmolch $3 \times 2 = 6$ Punkte, zusammen also insgesamt 12 Punkte.

Bienenschwarm (, links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Lege alle Karten aus der Lichtung, die das Symbol ,  oder  zeigen, unter deine Höhlenkarte – darunter kann auch die Karte sein, mit der du den Bienenschwarm bezahlt hast.

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

Beispiel: Du hast 2 Bienenschwärme und 6 Pflanzen. Damit bringt dir jeder Bienenschwarm 6 Punkte, insgesamt bekommst du also 12 Punkte.

Birke (Baum, 10× bzw. 11×*, Kosten: 0)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

* : Die Erweiterung bringt mit der Moorbirke eine weitere Birke ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 11.

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

Braunbär (links/rechts, 3×, Kosten: 3)

Effekt: Lege alle Karten aus der Lichtung unter deine Höhlenkarte – einschließlich der Karten, mit denen du den Braunbären bezahlst hast.

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel und führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (*Nachziehen*) und B (*Ausspielen*).

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

Beispiel: Es liegen 8 Karten in der Lichtung. Du spielst den Braunbären und bezahlst 3 Handkarten, die in die Lichtung kommen. Die nun insgesamt 11 Karten der Lichtung legst du unter deine Höhle. Am Ende bringen dir diese Karten 11 Punkte.

Braunes Langohr (links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Alpenfledermaus*, Bechsteinfledermaus, Braunes Langohr, Hufeisennase, Mopsfledermaus und Zwergfledermaus*. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

*  : Mit den Erweiterungen kommen zwei weitere Fledermausarten, die Alpenfledermaus und die Zwergfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Braune Langohren, 1 Bechsteinfledermaus und 1 Mopsfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Braunkehlchen (🐦, oben, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

Beispiel: Du hast 1 Braunkehlchen und 4 Pflanzen. Damit bringt dir das Braunkehlchen insgesamt 4 Punkte.

Brennnessel (🌿, unten, 3×, Kosten: 0)

Dauereffekt: Von nun an können sich beliebig viele Schmetterlinge (beliebiger Art) einen Platz an dem Baum oder Strauch teilen, an dem diese Brennnessel anliegt.

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

Beispiel: Du hast 2 Brennnesseln und 6 Schmetterlinge. Damit bringt dir jede Brennnessel 2×6=12 Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte.

Brombeeren (unten, 3×, Kosten: 0)

Punkte: Für jede  Karte in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Die Brombeeren werden dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Brombeerenkarte in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Brombeeren und 2 weitere Pflanzen. Damit bringt dir jede Brombeerenkarte 4×2=8 Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.

Buche (Baum, 10×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Punkte: Für jede Buche in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 4 Buchen aufweist. Hast du weniger als 4 Buchen in deinem Wald, bekommst du für deine Buchen keine Punkte. Holzbienen, die an deinen Buchen liegen, wirken sich auf die Gesamtzahl deiner Buchen aus (*siehe Holzbiene*). Deine Gesamtpunktzahl für Buchen kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

Anzahl der Buchen in deinem Wald	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punkte insgesamt	0	0*	0**	20	25	30	35	40	45	50

*10 Punkte, falls mindestens zwei Holzbienen an deinen Buchen liegen

**15 Punkte, falls mindestens eine Holzbiene an einer deiner Buchen liegt

Buchfink (oben, 4×, Kosten: 1)

Punkte: Für jeden Buchfink in deinem Wald, der sich auf einer Buche befindet, bekommst du 5 Punkte. Für Buchfinken, die auf einer anderen Baumart sitzen, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Buchfinken, davon 2 auf Buchen. Damit bringen dir diese beiden Buchfinken jeweils 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.

Buntspecht (oben, 4×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Punkte: Für jeden Buntspecht in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald die meisten Bäume aufweist (*auch bei Gleichstand*). Eventuell vorhandene Baumsprösslinge werden dabei mitgezählt. Holzbienen in deinem Wald wirken sich auf die Gesamtzahl deiner Bäume aus (*siehe Holzbiene*). Hat ein anderer Wald mehr Bäume als deiner, bekommst du für den Buntspecht keine Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Buntspechte und 10 Bäume in deinem Wald. Die anderen Wälder bestehen aus 9 bzw. 10 Bäumen, somit gehört dein Wald zu den baumreichsten. Damit bringt dir jeder Buntspecht 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Dachs (links/rechts, 4× bzw. 5×*, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine  Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

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

*: Die Erweiterung bringt einen weiteren Dachs in Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 5.

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

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

Bonus: Ziehe zwei Karten vom Stapel.

Punkte: Für jede  Karte in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Der Damhirsch wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Damhirsch in deinem Wald, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Damhirsche und 2 weitere Paarhufer. Damit bringt dir jeder Damhirsch $4 \times 3 = 12$ Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte.

Douglasie (Baum, 7×, 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 Douglasie in deinem Wald bekommst du pauschal 5 Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Douglasien und bekommst dafür insgesamt $3 \times 5 = 15$ Punkte.

Edelweiß (, unten, 2×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Punkte: Für jedes Edelweiß in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Edelweiß und bekommst dafür insgesamt 9 Punkte.

Eiche (Baum, 7×, 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 Eiche in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald (mindestens) 8 unterschiedliche Baumarten aufweist: Ahorn, Birke, Buche, Douglasie, Eiche, Europäische Lärche*, Kastanie, Linde, Palme*, Tanne und/oder Zirbelkiefer*. Hast du 7 oder weniger unterschiedliche Baumarten in deinem Wald, bekommst du für deine Eichen keine Punkte.

* , : Mit den Erweiterungen kommen die Europäische Lärche, die Palme und die Zirbelkiefer ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Eichen und insgesamt 7 unterschiedliche Baumarten. Damit sind deine Eichen nichts wert. Hättest du eine weitere Baumart, wären deine Eichen zusammen $2 \times 10 = 20$ Punkte wert.

Eichelhäher (oben, 4×, Kosten: 1)

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

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

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

Eichhörnchen (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Für jedes Eichhörnchen in deinem Wald, das sich auf einer Eiche befindet, bekommst du 5 Punkte. Für Eichhörnchen, die auf einer anderen Baumart sitzen, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Eichhörnchen, davon 2 auf Eichen. Damit bringen dir diese beiden Eichhörnchen jeweils 5 Punkte, zusammen also insgesamt 10 Punkte.

Elch (links/rechts, 1×, Kosten: 3)

Bonus: Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (Nachziehen) und B (Ausspielen). Ziehe in deinem nächsten Spielzug eine Karte vom Stapel.

Punkte: Für jeden Baumsprössling in deinem Wald und für jede Karte in deinem Wald, die eines der auf dem Elch abgebildeten Baumsymbole zeigt ( , ), bekommst du 2 Punkte. Der Elch selbst wird dabei mitgezählt.

Beispiel: Du hast 1 Elch, 4 Baumsprösslinge und weitere 5 Karten mit  oder  Symbol. Damit bringt dir der Elch $4 \times 2 = 8$ und $6 \times 2 = 12$ Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Elster (oben, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Nimm eine Karte aus der Lichtung.

Bonus: Nimm zwei Karten aus der Lichtung und lege sie unter deine Höhlenkarte.

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

Beispiel: Du hast 2 Elstern und bekommst dafür insgesamt 6 Punkte.

Enzian (unten, 3×, Kosten: 0)

Effekt: Spiele eine  Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald.

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

Beispiel: Du hast 2 Enziane und 4 Schmetterlinge. Damit bringt dir jeder Enzian $4 \times 3 = 12$ Punkte, zusammen also insgesamt 24 Punkte.

Erdkröte (unten, 6×, Kosten: 0)

Dauereffekt: Wenn du in einem späteren Spielzug eine weitere Erdkröte ausspielst, kannst du sie zu dieser Erdkröte an denselben Platz eines Baums legen. Es können sich maximal zwei Erdkröten einen Kartenplatz teilen.

Punkte: Für jede Erdkröte in deinem Wald, die sich mit einer weiteren Erdkröte einen Kartenplatz teilt, bekommst du 5 Punkte. Für Erdkröten, die allein an einem Kartenplatz liegen, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Erdkröten, davon 2 am selben Kartenplatz. Damit bringen dir diese beiden Erdkröten jeweils 5 Punkte, zusammen also insgesamt 10 Punkte.



10 

Europäische Lärche (🌲, Baum, 7×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine 🌲 Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

Punkte: Für jede Europäische Lärche in deinem Wald bekommst du pauschal 3 Punkte.

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

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

Dauereffekt: Wenn du in einem späteren Spielzug einen weiteren Feldhasen ausspielst, kannst du ihn zu diesem Feldhasen an denselben Platz eines Baums legen. Es können sich beliebig viele Feldhasen einen Kartenplatz teilen. (Du darfst einen Feldhasen auch dann zu einem anderen an denselben Kartenplatz legen, wenn du ihn durch den Effekt 🐰👉 spielst.)

Punkte: Für jeden Feldhasen in deinem Wald bekommst du so viele Punkte, wie du insgesamt Hasen* im Wald hast. Deine Gesamtpunktzahl für Hasen kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

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

* 🐰: Die drei Schneehasen der Erweiterung werden gemeinsam mit den Feldhasen gewertet (siehe Schneehase).

Beispiel: Alle deine Feldhasen teilen sich die Kartenplätze links und rechts von einer Eiche: 2 links, 3 rechts, zusammen also 5 Feldhasen. Damit ist jeder Feldhase 5 Punkte wert, insgesamt bekommst du also $5 \times 5 = 25$ Punkte.



Feuersalamander (unten, 3× bzw. 4×*, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine 🐸 Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

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

* 🐸: Die Erweiterung bringt einen weiteren Feuersalamander ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 4. Hast du 4 Feuersalamander, bekommst du aber weiterhin insgesamt 25 Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Feuersalamander und bekommst dafür insgesamt 25 Punkte.

Fingerhut (👉, unten, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Du erhältst Punkte für unterschiedliche Pflanzen: Für 1, 2, 3, 4 oder 5+ unterschiedliche Pflanzen in deinem Wald bekommst du entsprechend 1, 3, 6, 10 bzw. 15 Punkte. Hast du mehr als einen Fingerhut, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Fingerhüte und insgesamt 4 unterschiedliche Pflanzen. Damit bringt dir jeder Fingerhut 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Fliegenpilz (unten, 2×, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede  Karte, die du ab deinem nächsten Spielzug ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die  Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Hast du zwei Fliegenpilze im Wald, ziehst du entsprechend bis zu zwei Karten.

Punkte: Der Fliegenpilz bringt dir keine Punkte.

Frischling (links/rechts, 4× bzw. 7×*, Kosten: 0)

Punkte: Für jeden Frischling in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt.

* : Die Erweiterung bringt 3 neue Frischlinge ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 7.

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

Fuchs (links/rechts, 5× bzw. 6×*, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich aktuell Hasen in deinem Wald befinden. (Beachte das Handkartenlimit von 10 Karten.)**

Punkte: Für jeden Hasen in deinem Wald bekommst du 2 Punkte. Hast du mehr als einen Fuchs, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.**

* : Die Erweiterung bringt mit dem Arktischen Fuchs einen weiteren Fuchs in Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 6.

** : Die Schneehasen werden dabei mitgezählt.

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

Gämse (, links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Karte in deinem Wald, die das auf der Gämse abgebildete Baumsymbol zeigt ( /  / ), bekommst du 3 Punkte. Die Gämse selbst wird dabei mitgezählt. Beachte, dass jede Gämse ein anderes Baumsymbol aufweist.

Beispiel: Du hast die abgebildete Gämse und 3 weitere Karten mit  Symbol. Damit bekommst du für diese Gämse insgesamt $4 \times 3 = 12$ Punkte.



Gimpel (oben, 4×, Kosten: 1)

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

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

Ginsterkatze (, links/rechts, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Punkte: Du bekommst pauschal 5 Punkte.

Beispiel: Du hast 1 Ginsterkatze und bekommst dafür insgesamt 5 Punkte.

Glühwürmchen (unten, 4× bzw. 5×*, Kosten: 0)

Punkte: Alle deine Glühwürmchen bilden ein Set: Für 1, 2, 3 oder 4 Glühwürmchen in deinem Wald bekommst du entsprechend 0, 10, 15 bzw. 20 Punkte.

* : Die Erweiterung bringt mit dem Says Glühwürmchen ein weiteres Glühwürmchen ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 5. Hast du 5 Glühwürmchen, bekommst du aber weiterhin insgesamt 20 Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Glühwürmchen und bekommst dafür insgesamt 15 Punkte.

Großer Fuchs (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* : Mit den Erweiterungen kommen drei neue Schmetterlinge, der Alpen-Apollofalter, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Großer Fuchs, Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Großer Fuchs, Tagpfauenauge) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Grünes Heupferd (, unten, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele eine  Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

Punkte: Für jede  Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt. Das Grüne Heupferd wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als ein Grünes Heupferd, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Grüne Heupferde und 4 weitere Insektenkarten. Damit bringt dir jedes Grüne Heupferd 6 Punkte, zusammen also insgesamt 12 Punkte.

Habicht (oben, 4×, Kosten: 2)

Punkte: Für jede  Karte in deinem Wald bekommst du 3 Punkte. Der Habicht wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als einen Habicht, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Habichte und 2 weitere Vögel. Damit bringt dir jeder Habicht $4 \times 3 = 12$ Punkte, insgesamt bekommst du also 24 Punkte.

Hasel (🌿, Strauch, 4x, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol. Sie interagieren daher auch **nicht** mit folgenden Karten: Ahorn, Buntspecht, Eiche, Holzbiene, Moos, Parasol, Pfifferling, Rothirsch, Siebenschläfer, Steinmarder, Steinpilz, Waldameise und Walderdbeeren.

Dauereffekt: Für jede 🗑️ Karte, die du von nun an ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die 🗑️ Karte bezahlt hast. Hast du mehr als eine Hasel im Wald, ziehst du so viele Karten, wie du Haselsträucher hast.

Bonus: Spiele eine 🗑️ Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. (Dadurch wird der Dauereffekt der Hasel aktiviert.)

Punkte: Die Hasel bringt dir keine Punkte.

Heidelbeere (🌿, unten, 2x, Kosten: 1)

Effekt: Spiele eine 🐦 Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

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

Beispiel: Du hast 1 Heidelbeere und insgesamt 4 unterschiedliche Vögel. Damit bringt dir deine Heidelbeerkarte insgesamt $4 \times 2 = 8$ Punkte.

Herbsttrompete (🌿, unten, 2x, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede 🌿 Karte, die du fortan ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die 🌿 Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Hast du zwei Herbsttrompeten im Wald, ziehst du entsprechend bis zu zwei Karten.

Punkte: Die Herbsttrompete bringt dir keine Punkte.

Hirschkäfer (unten, 2x, Kosten: 2)

Bonus: Spiele eine 🐦 Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

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

Beispiel: Du hast 2 Hirschkäfer und 7 🐾 Karten. Damit bringt dir jeder Hirschkäfer 7 Punkte, zusammen also insgesamt 14 Punkte.

Holunder (🌿, Strauch, 4x, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol. Sie interagieren daher auch **nicht** mit folgenden Karten: Ahorn, Buntspecht, Eiche, Holzbiene, Moos, Parasol, Pfifferling, Rothirsch, Siebenschläfer, Steinmarder, Steinpilz, Waldameise und Walderdbeeren.

Dauereffekt: Für jede 🌿 Karte, die du von nun an ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die 🌿 Karte bezahlt hast. Hast du mehr als einen Holunder im Wald, ziehst du so viele Karten, wie du Holunder hast.

Bonus: Spiele eine 🌿 Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. *(Dadurch wird der Dauereffekt des Holunders aktiviert.)*

Punkte: Der Holunder bringt dir keine Punkte.

Holzbiene (links/rechts, 4x, Kosten: 1)

Effekt: Der Effekt der Holzbiene kommt immer dann zur Geltung, wenn von Bedeutung ist, wie viele Bäume du von der Art hast, an der die Holzbiene anliegt. Sie erhöht diese Anzahl um 1. Es gibt insgesamt fünf Karten, für welche die Holzbiene überhaupt relevant ist:

- **Buche:** Buchen bringen dir erst dann Punkte, wenn du mindestens 4 davon hast. Hast du 3 Buchen und an einer davon liegt die Holzbiene, zählst du 4 Buchen. Damit bekommst du für jede deiner 3 Buchen 5 Punkte, insgesamt also 15 Punkte *(siehe Buche)*. Die Holzbiene selbst bringt keine 5 Punkte, da sie keine Buche ist.
- **Kastanie:** Kastanien werden als Set gewertet, d. h., je mehr du davon hast, desto mehr ist das Set wert. Liegt eine Holzbiene an einer Kastanie, hilft sie dir dabei, das Set wertvoller zu machen. Hast du 2 Kastanien mit je einer Holzbiene daran, bekommst du insgesamt 16 Punkte *(für 4 gezählte Kastanien)*; ohne die Holzbienen wären es nur 4 Punkte *(siehe Kastanie)*.
- **Linde:** Die Wertung deiner Linden verbessert sich, wenn du die meisten davon hast. Die Holzbiene kann dir dabei helfen, dass du für deine Linden jeweils 3 Punkte statt 1 Punkt bekommst.

Beispiel: Bei der Endwertung hat Anna 3 Linden, Boris 2 Linden und Caro 2 Linden mit 2 Holzbienen daran. Caros Linden zählen, als hätte sie 4 davon und somit die meisten. Anna bekommt für ihre Linden 3 Punkte, Boris 2 Punkte und Caro $2 \times 3 = 6$ Punkte. Die Holzbienen bringen keine weiteren Punkte, da sie selbst keine Linden sind. Sie haben Caro aber dazu verholfen, die meisten Linden zu haben.

- **Buntspecht** und **Moos:** Auch hier wird die Holzbiene bei deiner Gesamtzahl an Bäumen mitgezählt und kann die Wertung dieser Karten verbessern.

Zur Verdeutlichung ein **Gegenbeispiel:** Angenommen du hast 3 Eichen und alle acht Baumarten und außerdem eine Holzbiene an einer der Eichen: Wenn es darum geht, wie viele Eichen du hast, zählst du zwar 4 Eichen, deine Eichen bringen dir aber trotzdem nur $3 \times 10 = 30$ Punkte *(siehe Eiche)*, da die Holzbiene keine Eiche ist.

Punkte: Die Holzbiene selbst bringt dir keine Punkte.

Hufeisennase (links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Alpenfledermaus*, Bechsteinfledermaus, Braunes Langohr, Hufeisennase, Mopsfledermaus und Zwergfledermaus*. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

*  : Mit den Erweiterungen kommen zwei weitere Fledermausarten, die Alpenfledermaus und die Zwergfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Hufeisennasen, 1 Braunes Langohr und 1 Mopsfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Igel (unten, 3×, Kosten: 1)

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

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

Kaisermantel (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

*   : Mit den Erweiterungen kommen drei neue Schmetterlinge, der Alpen-Apollofalter, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Kaisermantel, Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Kaisermantel, Tagpfauenauge) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Kastanie (Baum, 11×, Kosten: 1)

Punkte: Alle deine Kastanien bilden ein Set: Für genau 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Kastanien in deinem Wald bekommst du entsprechend 1, 4, 9, 16, 25 bzw. 36 Punkte. Hast du 7 oder mehr Kastanien, bekommst du 49 Punkte. Holzbienen, die an deinen Kastanien liegen, wirken sich auf die Gesamtzahl deiner Kastanien aus (siehe Holzbiene).

Beispiel: Du hast 3 Kastanien und bekommst dafür insgesamt 9 Punkte.



Kardinal (🟡, oben, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich aktuell 🟡 in deinem Wald befinden. (Beachte das Handkartenlimit von 10 Karten.)

Punkte: Du bekommst pauschal 5 Punkte.

Beispiel: Du hast 1 Kardinal und bekommst dafür insgesamt 5 Punkte.

Kolkkrabe (🟡, oben, 2×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

Beispiel: Du hast 2 Kolkkraben und bekommst dafür insgesamt 10 Punkte.

Kuckuck (🟡, oben, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Der Kuckuck kann nur dann ausgespielt werden, wenn sich oben an dem 🟡 oder 🟡, an dem er angelegt wird bereits ein anderer Vogel befindet. Mit dem Kuckuck liegen oben an diesem Baum dann insgesamt zwei Karten.

Punkte: Du bekommst pauschal 7 Punkte.

Beispiel: Du hast 1 Kuckuck und bekommst dafür insgesamt 7 Punkte.

Landkärtchen (🦋, oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* 🦋, 🟡: Mit den Erweiterungen kommen zwei neue Schmetterlinge, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Landkärtchen, Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Landkärtchen, Tagpfauenauge) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Laubfrosch (unten, 3×, Kosten: 0)

Punkte: Für jede Stechmücke in deinem Wald bekommst du 5 Punkte. Hast du mehr als einen Laubfrosch, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. (Es gibt 3 Stechmücken im Spiel.)

Beispiel: Du hast 2 Laubfrösche und 2 Stechmücken. Damit bringt dir jeder Laubfrosch $2 \times 5 = 10$ Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Linde (Baum, 9×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Linde in deinem Wald bekommst du pauschal 1 Punkt. Weist dein Wald die meisten Linden auf, ist jede deiner Linden stattdessen pauschal 3 Punkte wert (*auch bei Gleichstand*). Holzbienen, die an deinen Linden liegen, wirken sich auf die Gesamtzahl deiner Linden aus (*siehe Holzbiene*).

Beispiel: Du hast 3 Linden und niemand hat mehr Linden als du. Damit bringt dir jede Linde 3 Punkte, insgesamt bekommst du also 9 Punkte.

Luchs (links/rechts, 6×, Kosten: 1)

Punkte: Für jeden Luchs in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald mindestens 1 Reh aufweist. Befindet sich kein Reh in deinem Wald, bekommst du für deine Luchse keine Punkte.

Beispiel: Du hast 3 Luchse und 1 Reh. Damit bringt dir jeder Luchs 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 30 Punkte.

Maulwurf (unten, 2×, Kosten: 2)

Effekt: Befindet sich ein Parasol und/oder Fliegenpilz in deinem Wald, führst du nach dem Ausspielen des Maulwurfs zunächst den Dauereffekt dieser Pilze aus (*ziehst du die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort*). Erst danach handelst du den Effekt des Maulwurfs ab, der dir erlaubt, beliebig viele weitere Karten von deiner Hand zu spielen. Gehe dabei wie folgt vor:

1. Entscheide dich, welche deiner aktuellen Handkarten du über den Effekt des Maulwurfs ins Spiel bringen möchtest.
2. Bezahle die aufgedruckten Kosten aller so gespielten Karten und lege sie nach den üblichen Regeln in deinen Wald. Merke dir dabei, welche Karten du passend bezahlst (*für den Bonus der jeweiligen Karte*).
3. Nutze nun die Effekte und Boni der ausgespielten Karten in der Reihenfolge, in der du sie ins Spiel gebracht hast. Gehe dazu bei jeder Karte wie folgt vor: Führe zunächst den Dauereffekt deiner Pilze aus, die ggf. durch das Ausspielen dieser Karte aktiviert wurden. Danach führst du bei jeder Karte wie gewohnt erst den Effekt und dann den Bonus aus. Ziehst du durch einen Effekt, Bonus oder Dauereffekt die 3. Winterkarte, endet das Spiel somit.
4. Karten, die du durch die Effekte oder Boni ausgespielter Karten erhältst, haben für diesen Maulwurf keine weitere Relevanz: Du kannst sie weder ausspielen noch kannst du sie zum Bezahlen nutzen.
5. Eventuelle zusätzliche Spielzüge, die du über die Effekte und Boni der ausgespielten Karten erhältst, „sammelst du an“, d. h., du nutzt sie erst im Anschluss an diesen Spielzug, nachdem du alle Karten abgehandelt hast.

Sonderfall: Wenn unter diesen Karten der zweite Maulwurf ist, erzeugt dieser ebenfalls den Effekt. Unterbrich das Abhandeln des ersten Maulwurfeffekts, indem du den Effekt des zweiten Maulwurfs ausführst (*und dabei wieder die Schritte 1-5 abhandelst*). Dabei kannst du auch Karten, die du vorher dank deines ersten Maulwurfs gezogen hast, ausspielen oder sie zum Bezahlen nutzen. Wenn du mit dem Abhandeln des zweiten Maulwurfeffekts fertig bist, machst du mit den Karten des ersten Maulwurfeffekts weiter.

Punkte: Der Maulwurf bringt dir keine Punkte.

Mistel (🍷, oben, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Drehe den Baum, an den du die Mistel angelegt hast, auf seine Rückseite, so dass er einen Baumsprössling zeigt. Für den Rest des Spiels zählt er als Baumsprössling. Spiele anschließend eine 🗨️ Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

Punkte: Für jede 🗨️ Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 1 Mistel und 4 Pflanzen. Damit bringt dir die Mistel 4 Punkte.

Moos (unten, 3×, Kosten: 0)

Punkte: Für jedes Moos in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald mindestens 10 Bäume aufweist. Eventuell vorhandene Baumsprösslinge werden dabei mitgezählt. Holzbienen in deinem Wald wirken sich auf die Gesamtzahl deiner Bäume aus (*siehe Holzbiene*). Befinden sich weniger als 10 Bäume in deinem Wald, bekommst du für deine Moose keine Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Moose, 9 Bäume und 1 Baumsprössling in deinem Wald. Damit bringt dir jedes Moos 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Mopsfledermaus (links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche der insgesamt sechs* Fledermausarten aufweist: Alpenfledermaus*, Bechsteinfledermaus, Braunes Langohr, Hufeisennase, Mopsfledermaus und Zwergfledermaus*. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

* 🦇, 🦇: Mit den Erweiterungen kommen zwei weitere Fledermausarten, die Alpenfeldermaus und die Zwergfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Mopsfledermäuse, 1 Braunes Langohr und 1 Hufeisennase. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Nachtigall (🗨️, oben, 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 Nachtigall in deinem Wald, die sich auf einem Strauch befindet, bekommst du 5 Punkte. Für eine Nachtigall, die auf einem Baum sitzt, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Nachtigallen, davon befindet sich aber nur eine auf einem Strauch. Daher erhältst du auch nur für eine Nachtigall Punkte, insgesamt bekommst du also 5 Punkte.

Palme (🍷, Baum, 1×, Kosten: 1)

Bonus: Spiele eine 🗨️ Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

Punkte: Für jede 🗨️ Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 1 Palme und 4 Vögel. Damit bringt dir die Palme 4 Punkte.

Parasol (unten, 2×, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede Karte, die du ab deinem nächsten Spielzug (*also nach dem Parasol*) unten an einen Baum legst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die gespielte Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Hast du zwei Parasole im Wald, ziehst du entsprechend bis zu zwei Karten. (*Beim Spielen des zweiten Parasols ziehst du aber nur eine Karte – für den ersten Parasol.*)

Punkte: Der Parasol bringt dir keine Punkte.

Pfifferling (unten, 2× bzw. 3×*, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede  Karte, die du ab deinem nächsten Spielzug ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die  Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Hast du zwei Pfifferlinge im Wald, ziehst du entsprechend bis zu zwei Karten.

Punkte: Der Pfifferling bringt dir keine Punkte.

* : Die Erweiterung bringt mit dem Eierschwammerl einen weiteren Pfifferling ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 3.

Reh (links/rechts, 5×, Kosten: 2)

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

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



Roter Panda , (links/rechts, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Mische alle abgeworfenen Karten und lege 10 Karten davon verdeckt oben auf den Nachziehstapel. Karten, die in der Lichtung liegen, werden nicht mitgemischt.

Punkte: Du bekommst pauschal 2 Punkte.

Beispiel: Du hast 1 Roten Panda und bekommst dafür insgesamt 2 Punkte.

Rothirsch (links/rechts, 5×, Kosten: 2)

Bonus: Spiele eine  Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

Punkte: Für jede  Karte und für jede  Karte in deinem Wald bekommst du jeweils 1 Punkt. Hast du mehr als einen Rothirsch, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. (*Beachte, dass Baumsprösslinge das  Symbol aufweisen und somit mitzählen.*)

Beispiel: Du hast 2 Rothirsche, 7 Bäume und 4 Pflanzen. Damit bringt dir jeder Rothirsch $7 + 4 = 11$ Punkte, insgesamt bekommst du also 22 Punkte.

Scherm Maus (🐭, unten, 2× bzw. 3×*, Kosten: 2)

Effekt: Befindet sich ein Parasol und/oder Fliegenpilz in deinem Wald, führe du nach dem Ausspielen der Scherm Maus zunächst den Dauereffekt dieser Pilze aus (*ziehst du die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort*). Erst danach handelst du den Effekt der Scherm Maus ab, der dir erlaubt, beliebig viele Karten von deiner Hand als Baumsprössling zu spielen. Gehe dabei wie folgt vor:

1. Lege alle Handkarten, die du als Baumsprösslinge ins Spiel bringen möchtest, in deinen Wald.
2. Decke dann nach den üblichen Regeln für jeden so ausgespielten Baumsprössling eine Karte auf und lege sie in die Lichtung. Ziehst du dadurch die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort.
3. Hast du einen oder mehrere Pfifferlinge in deinem Wald, führe du nun für jeden gerade ausgespielten Baumsprössling deren Dauereffekt aus. Karten, die du dadurch erhältst, haben für diese Scherm Maus keine weitere Relevanz. Ziehst du dadurch die 3. Winterkarte, endet das Spiel sofort.

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

Punkte: Die Scherm Maus bringt dir keine Punkte.

* 🎯: Die Erweiterung bringt eine weitere Scherm Maus ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 3.

Schillerfalter (🦋, oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* 🦋, 🦋, 🎯: Mit den Erweiterungen kommen drei neue Schmetterlinge, der Alpen-Apollofalter, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Schillerfalter, Tagpfauenauge, Trauermantel) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Schillerfalter, Tagpfauenauge) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Schlehe (🌿, Strauch, 4×, Kosten: 2)

Sträucher haben wie Bäume an ihren vier Seiten Platz für je eine Karte. Sie sind aber keine Bäume und zeigen kein Baumsymbol. Sie interagieren daher auch nicht mit folgenden Karten: Ahorn, Buntspecht, Eiche, Holzbiene, Moos, Parasol, Pfifferling, Rothirsch, Siebenschläfer, Steinmarder, Steinpilz, Waldameise und Walderdbeeren.

Dauereffekt: Für jede 🐦 Karte, die du von nun an ausspielst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Hast du mehr als eine Schlehe im Wald, ziehst du so viele Karten, wie du Schlehen hast.

Bonus: Spiele eine 🐦 Karte kostenlos von deiner Hand in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen. (Dadurch wird der Dauereffekt der Schlehe aktiviert.)

Punkte: Die Schlehe bringt dir keine Punkte.

Schleiereule (🦇, oben, 2×, Kosten: 2)

Effekt: Du erhältst den Effekt nur dann, wenn sich mindestens eine Fledermaus in deinem Wald befindet. Führe nach diesem einen weiteren vollständigen Spielzug durch. Du hast dabei die Wahl zwischen den Aktionen A (Nachziehen) und B (Ausspielen).

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

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

Schnake (🐛, links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Spiele beliebig viele Fledermäuse von deiner Hand kostenlos in deinen Wald.

Bonus: Nimm alle Fledermäuse, die sich nach dem Bezahlen der Schnake in der Lichtung befinden, auf die Hand.

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

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

Schneehase (🐰, links/rechts, 3×, Kosten: 0)

Effekt: Der Schneehase zählt bei der Wertung wie ein Feldhase, liegt aber immer allein an einem Baum.

Punkte: Schnee- und Feldhasen werden zusammen gewertet. Für jeden Hasen in deinem Wald bekommst du so viele Punkte, wie du insgesamt Hasen im Wald hast. Deine Gesamtpunktzahl für Hasen kannst du der folgenden Tabelle entnehmen:

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

Beispiel: Alle deine Feldhasen teilen sich den Kartenplatz links von einer Eiche. Neben den 4 Feldhasen hast du auch noch einen Schneehasen. Damit ist jeder Hase 5 Punkte wert, zusammen also insgesamt $5 \times 5 = 25$ Punkte.



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

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

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



Stechmücke (links/rechts, 3× bzw. 4×*, Kosten: 0)

Effekt: Spiele beliebig viele Fledermäuse von deiner Hand kostenlos in deinen Wald.

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

*🦋: Die Erweiterung bringt eine weitere Stechmücke ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 4.

Beispiel: Du hast 2 Stechmücken und 4 Fledermäuse. Damit bringt dir jede Stechmücke $4 \times 1 = 4$ Punkte, insgesamt bekommst du also 8 Punkte.

Steinadler (🦅, oben, 3×, Kosten: 1)

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

Beispiel: Du hast 2 Steinadler sowie 5 Potentiere und 3 Amphibien. Damit bringt dir jeder Steinadler 8 Punkte, zusammen also insgesamt 16 Punkte.

Steinbock (🐐, links/rechts, 3×, Kosten: 3)

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

Punkte: Für jeden Alpensteinbock in deinem Wald bekommst du pauschal 10 Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Alpensteinböcke und bekommst dafür insgesamt 20 Punkte.

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

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Punkte: Für jeden vollständig belegten Baum in deinem Wald bekommst du 5 Punkte. Hast du mehr als einen Steinmarder, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach. Zur Erinnerung: Ein Baum gilt als vollständig belegt, wenn an allen seiner vier Seiten jeweils mindestens eine Karte liegt.

Beispiel: Du hast 2 Steinmarder und insgesamt 3 vollständig belegte Bäume. Damit bringt dir jeder Steinmarder $3 \times 5 = 15$ Punkte, insgesamt bekommst du also 30 Punkte.



Steinpilz (unten, 2×, Kosten: 2)

Dauereffekt: Für jede Karte, die du fortan oben an einen Baum legst, darfst du eine Karte vom Stapel ziehen. Ziehe sie erst, nachdem du die gespielte Karte bezahlt hast, aber noch bevor du ihren Effekt und Bonus nutzt. Hast du zwei Steinpilze im Wald, ziehst du entsprechend bis zu zwei Karten.

Punkte: Der Steinpilz bringt dir keine Punkte.

Sumpf-Blutauge (👁️, unten, 1×, Kosten: 1)

Punkte: Du erhältst Punkte für die Anzahl an Bäumen in deinem Wald. Hast du 0-5 Bäume, bekommst du 15 Punkte; bei 6-10 Bäumen bekommst du 7 Punkte und bei 11 oder mehr Bäumen bekommst du 3 Punkte.

Beispiel: Du hast 7 Bäume in deinem Wald. Damit bringt dir das Sumpf-Blutauge 7 Punkte.

Sumpfschildkröte (unten, 2×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

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

Tagpfauenauge (oben, 4x, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* : Mit den Erweiterungen kommen drei neue Schmetterlinge, der Alpen-Apollofalter, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Tagpfauenauge, Schillerfalter, Trauermantel) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Tanne (Baum, 6x bzw. 7x*, Kosten: 2)

Effekt*: Wenn die 3. Winterkarte aufgedeckt wird und der 0 Tannenbaum in deinem Wald liegt, darfst du die Winterkarte **einmalig** zurück unter die restlichen Karten des Nachziehstapels mischen. Wenn die 3. Winterkarte erneut aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort.

Bonus: Spiele eine Karte von deiner Hand kostenlos in deinen Wald; Effekt und Bonus jener Karte darfst du jedoch nicht nutzen.

Punkte: Für jede Karte, die an dieser Tanne liegt, bekommst du 2 Punkte. In der Regel bringt dir eine Tanne maximal 8 Punkte, es sei denn, es liegen mehrere Erdkröten und/oder Feldhasen daran, dann bekommst du für die zusätzlichen Karten ebenfalls je 2 Punkte.

* : Die Promo bringt mit dem 0 Tannenbaum eine weitere Tanne mit einem neuen Effekt ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 7.

Beispiel: Du hast 2 Tannen, an der einen liegen 5 und an der anderen 3 Karten. Damit bekommst du für deine Tannen $5 \times 2 = 10$ Punkte bzw. $3 \times 2 = 6$ Punkte, insgesamt also 16 Punkte.



Trauermantel (oben, 4×, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* : Mit den Erweiterungen kommen drei neue Schmetterlinge, der Alpen-Apollofalter, das Landkärtchen und der Zitronenfalter, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Trauermantel, Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Trauermantel, Tagpfauenauge) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Troll (👁️, links/rechts, 1×, Kosten: 1)

Effekt: Ziehe der Reihe nach, beginnend bei der Person, die links von dir sitzt, von allen 1 verdeckte Karte aus der Hand und lege sie in die Lichtung.

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

Beispiel: Du hast 1 Troll und 7 Bäume. Damit bringt dir der Troll 7 Punkte.

Waldameise (unten, 3×, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Karte, die unten an einem Baum liegt, bekommst du 2 Punkte. Die Waldameise wird dabei mitgezählt. Hast du mehr als eine Waldameise, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Waldameisen und 5 weitere Karten, die unten an einem Baum liegen. Damit bringt dir jede Waldameise $7 \times 2 = 14$ Punkte, zusammen also insgesamt 28 Punkte.

Walderdbeeren (unten, 3×, Kosten: 0)

Punkte: Für jede Walderdbeerenkarte in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald (mindestens) 8 unterschiedliche Baumarten aufweist: Ahorn, Birke, Buche, Douglasie, Eiche, Europäische Lärche*, Kastanie, Linde, Tanne und/oder Zirbelkiefer*. Hast du 7 oder weniger unterschiedliche Baumarten in deinem Wald, bekommst du für deine Walderdbeeren keine Punkte.

* : Mit der Erweiterung kommen die Europäischen Lärche und die Zirbelkiefer ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Walderdbeeren und 8 unterschiedliche Baumarten. Damit bringt dir jede Walderdbeerenkarte 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Waldtilts (🐿️, 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 Waldtilts in deinem Wald, der sich **allein an einem Baum oder Strauch** befindet, bekommst du 10 Punkte. Befinden sich weitere Karten oben, unten, links oder rechts an diesem Baum oder Strauch, bekommst du keine Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Waldtilts, davon befindet sich aber nur einer allein an einem Baum. Daher erhältst du auch nur für einen Waldtilts Punkte, insgesamt bekommst du also 10 Punkte.

Waldkauz (🦉, oben, 4×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Bonus: Ziehe zwei Karten vom Stapel (zusätzlich zu der einen Karte über den Effekt des Waldkauzes.)

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

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

Waschbär (🐻, links/rechts, 4×, Kosten: 1)

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.

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

Beispiel: Du hast 8 Karten auf der Hand und spielst den Waschbären. Von den verbliebenen 6 Karten auf deiner Hand legst du 5 unter deine Höhle. Am Ende bringen dir diese Karten 5 Punkte.

Weißstorch (🦅, links/rechts, 1×, Kosten: 1)

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

Punkte: Für jede 🐛 und 🐸 Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 1 Weißstorch, 4 Insekten und 3 Amphibien. Damit bringt dir der Weißstorch $4+3=7$ Punkte.

Wilde Tulpe (🌷, unten, 1×, Kosten: 0)

Punkte: Du bekommst pauschal 3 Punkte.

Beispiel: Du hast 1 Wilde Tulpe und bekommst dafür insgesamt 3 Punkte.

Wildkatze (🐈, links/rechts, 3×, Kosten: 1)

Effekt: Nimm eine Karte aus der Lichtung.

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

Beispiel: Du hast 2 Wildkatzen und 6 weitere Waldrandkarten. Damit bringt dir jede Wildkatze 8 Punkte, insgesamt bekommst du also 16 Punkte.

Wildschwein (links/rechts, 5×, Kosten: 2)

Punkte: Für jedes Wildschwein in deinem Wald bekommst du 10 Punkte, sofern dein Wald mindestens 1 Frischling aufweist. Befindet sich kein Frischling in deinem Wald, bekommst du für deine Wildschweine keine Punkte.

Beispiel: Du hast 2 Wildschweine und 1 Frischling. Damit bringt dir jedes Wildschwein 10 Punkte, insgesamt bekommst du also 20 Punkte.

Wisent (🐄, links/rechts, 3× bzw. 4×*, Kosten: 3)

Effekt: 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, die eines der auf dem Wisent abgebildeten Baumsymbole zeigt (🌲, 🌳), bekommst du 2 Punkte. Das Wisent selbst wird dabei mitgezählt.

*🎁: Die Promo bringt eine weiteres Wisent ins Spiel, zusammen sind es dann insgesamt 4.

Beispiel: Du hast 2 Wisente und 5 weitere Karten mit 🌲 oder 🌳 Symbol. Damit bringt dir jedes Wisent $7 \times 2 = 14$ Punkte, insgesamt bekommst du also 28 Punkte.

Wolf (links/rechts, 4×, Kosten: 3)

Effekt: Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich aktuell 🐺 Karten in deinem Wald befinden. (Beachte das Handkartenlimit von 10 Karten.)

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 5 Punkte. Hast du mehr als einen Wolf, bekommst du die Punkte entsprechend mehrfach.

Beispiel: Du hast 2 Wölfe und 3 Hirsche. Damit bringt dir jeder Wolf $3 \times 5 = 15$ Punkte, insgesamt bekommst du also 30 Punkte.

Zerr-Eiche (🌳, Baum, 1×, Kosten: 1)

Das Symbol der Zerr-Eiche entspricht dem Baumsymbol der Eiche aus dem Grundspiel.

Punkte: Für jede 🌳 Karte in deinem Wald bekommst du 1 Punkt.

Beispiel: Du hast 1 Zerr-Eiche und 4 Paarhufer. Damit bringt dir die Zerr-Eiche 4 Punkte.

Zirbelkiefer (🌲, Baum, 7×, Kosten: 2)

Effekt: Ziehe eine Karte vom Stapel.

Bonus: Ziehe eine Karte vom Stapel.

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

Beispiel: Du hast 3 Zirbelkiefern und 4 weitere Alpenkarten. Damit bringt dir jede Zirbelkiefer 7 Punkte, zusammen also insgesamt 21 Punkte.

Zwergfledermaus (🦇, links/rechts, 3x, Kosten: 1)

Punkte: Für jede Fledermaus in deinem Wald bekommst du 5 Punkte, sofern dein Wald mindestens 3 unterschiedliche Fledermausarten aufweist: Alpenfledermaus*, Bechsteinfledermaus, Braunes Langohr, Hufeisennase, Mopsfledermaus und Zwergfledermaus. Befinden sich weniger als 3 Fledermausarten in deinem Wald, bekommst du für deine Fledermäuse keine Punkte.

* 🦇: Mit der Erweiterung kommt eine weitere Fledermaus, die Alpenfledermaus, ins Spiel.

Beispiel: Du hast 2 Zwergfledermäuse, 1 Bechsteinfledermaus und 1 Mopsfledermaus. Damit bringt dir jede dieser Fledermäuse 5 Punkte, zusammen also insgesamt 20 Punkte.

Zitronenfalter (🦋, oben, 1x, Kosten: 0)

Punkte: Schmetterlinge unterschiedlicher Art bilden jeweils ein Set: Für 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8* unterschiedliche Schmetterlinge in deinem Wald bekommst du jeweils entsprechend 0, 3, 6, 12, 20, 35, 55 bzw. 80* Punkte. Jede Karte kann nur Teil eines Sets sein.

* 🦋, 🌍: Mit den Erweiterungen kommen zwei neue Schmetterlinge, der Alpen-Apollofalter und das Landkärtchen ins Spiel.

Beispiel: Du hast insgesamt 5 Schmetterlinge in 2 Sets. Dein erstes Set besteht aus drei Schmetterlingen (Zitronenfalter, Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 6 Punkte wert, dein zweites besteht aus zwei Schmetterlingen (Tagpfauenauge, Schillerfalter) und ist 3 Punkte wert. Damit bekommst du insgesamt 9 Punkte für Schmetterlinge.



Zobel (🐾, links/rechts, 1x, Kosten: 1)

Punkte: Für jede 🐾 Karte in deinem Wald bekommst du 3 Punkte.

Beispiel: Du hast 1 Zobel und 4 Pfortentiere. Damit bringt dir der Zobel $4 \times 3 = 12$ Punkte.