

Mischwald - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler startet mit 6 Handkarten.

Wer am Zug ist, führt genau 1 von 2 möglichen Aktionen durch:

**A) 2 KARTEN NACHZIEHEN:**

- Ziehe nacheinander 2 Karten und entscheide bei jeder Karte, ob Du sie vom verdeckten Stapel oder aus der offenen Lichtung ziehen willst.
- Hast Du zu Beginn der Aktion schon 9 Karten, ziehst Du nur 1-mal.

Handkarten-Limit: 10

**Winter-Karten:\***

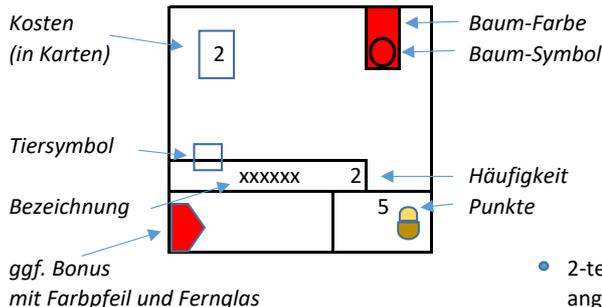
Ziehst Du eine solche Karte, dann lege sie offen neben die Lichtung und ziehe vom Stapel 1 Ersatz-Karte. Sobald **3 Winter-Karten** ausliegen, tritt das **Spielende** sofort ein.

**B) 1 KARTE AUSSPIELEN:**

- Spiele 1 Handkarte aus. Je nach Art der Karte gelten folgende Regeln:

**Bäume:** Bäume zeigen eine Baum-Art und bilden die Wald-Grundlage. Sie bieten an ihren 4 Seiten Platz für Tiere, Pflanzen, Pilze. Spielst Du 1 Baum aus, decke danach die oberste Karte vom Stapel auf und lege diese offen zur Lichtung.

**Andere:** Sie zeigen Tiere, Pflanzen oder Pilze und sind 2-teilig. Das kann als Ansicht "oben-unten" sein oder "links-rechts".



- ZAHLE Kosten = entsprechend viele Hand-Karten offen in die Lichtung legen. 2-teilig? Wähle vorher 1 Seite.

- Ausgespielte Karten liegen offen vor Dir (Wald genannt).

- 2-teilige Karten müssen an einem Baum angelegt / teil-untergeschoben werden.

**Sprössling:** Spiele 1 beliebige Handkarte aus und DREHE sie auf ihre Rückseite nach oben, womit sie ein universeller Baumsprössling mit 4 Seiten für Kartenplätze wird.

**Tiere, Pflanzen, Pilze:** Lege die Karte an einen freien Karten-Platz auf passender Seite eines Baumes in Deinem Wald an. LINKE Kartenhälfte an linke Baumseite legen, die RECHTE Kartenhälfte unter den Baum schieben. Entsprechendes gilt für rechts am Baum. 2-teilige Karten brauchen immer einen Baum zum Unterschieben.

**Effekt und Bonus:** Hat die soeben ausgespielte Karte Effekt und/oder Bonus, kannst Du sie nun abhandeln. Ist ein Effekt dabei, ist dieser zuerst abzuhandeln.

Effekt: sofort oder dauerhaft  
 Bonus: je nach Text

Zeigt die Karte einen farbigen Pfeil mit Fernrohr, erhältst Du 1 einmaligen Bonus, wenn Du die Karte passend zahlst: Alle gezahlten Karten müssen das gleiche Baum-(Farb)symbol wie die gerade ausgespielte Karte haben.

**LICHTUNG ÜBERPRÜFEN:**

Sind zum Ende Deines Zuges >= 10 Karten auf der Lichtung, wird diese geleert, d.h., alle Karten dort werden aus dem Spiel entfernt.

Dein Zug endet und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

**Spielende:** Nach Aufdecken der **3. Winter-Karte** endet das Spiel **sofort**, ggf. mitten im Spielzug. **Wertung folgt:** Ihr zählt Eure Punkte aller sichtbaren Karten im Wald UND so viele Punkte dazu, wie die Anzahl Karten unter eigener Höhle sind. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel. *Patt: geteilter Sieg*

**Effekte/Bonus:**

1 / 2

Ziehe so viele Karten vom Stapel wie angegeben.

1 x ↓

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

1 je Feldhase

Ziehe so viele Karten vom Stapel, wie sich Feldhasen in Deinem Wald befinden. Handkartenlimit beachten.

?

Leg 1 Karte mit entsprechendem Tiersymbol von Deiner Hand in Deinen Wald. Das kostet zwar nichts, dafür gibt es weder Effekt noch Bonus.



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