

MISCHWALD DARTMOOR

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

Mischwald: Dartmoor ist ein eigenständiges Spiel in der Mischwald-reihe. Es kann nicht mit Mischwald und dessen Erweiterungen kombiniert werden.

SPIELIDEE

Die Hügellandschaft des Dartmoors bietet vielfältige Lebensräume für Tiere und Pflanzen. Während sich an den Bachläufen Libellen und andere Insekten tummeln, weiden Ponys und Schafe in der offenen Heidelandschaft. Auch in der Luft und im Unterholz kann man so manches Lebewesen entdecken.

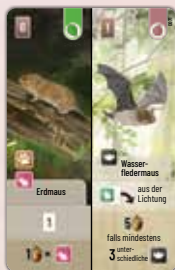
Erschafft eine einzigartige Moorlandschaft für Flora und Fauna. Sammelt Punkte, indem ihr die Vorlieben dieser Lebewesen berücksichtigt: Manche Tiere möchten viele Artgenossen um sich wissen und andere fühlen sich nur allein oder in einem ganz bestimmten Habitat besonders wohl.

SPIELMATERIAL

180 Karten, darunter:



56 Karten geteilt
in oben und unten



45 Karten geteilt
in links und rechts



27 Terrains (Moore)



5 Höhlen



3 Winterkarten



Rückseite



44 Bäume und
Sträucher



1 Wertungsblock



1 Spielplan (die Lichtung)

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.

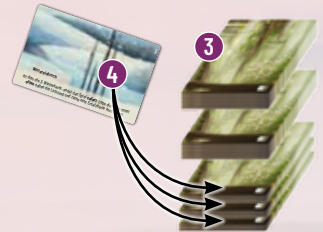
4 Mischt **zwei** Winterkarten in **einen** der Stapel und legt die **dritte** oben **auf diesen** Stapel.

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

6 Teilt an alle jeweils **6 Handkarten** aus.

7 **NEU** Mischt die 5 Höhlen und legt pro Person eine dieser Karten offen in die Lichtung. Übrige Höhlen kommen zurück in die Spielschachtel.

8 Es beginnt, wer zuletzt ein Moor besucht hat.



DIE HÖHLENKARTEN

NEU Vor Spielbeginn werden die Höhlen verteilt.

Nehmt euch in umgekehrter Zugreihenfolge jeweils eine der Höhlen aus der Lichtung und legt sie offen vor euch ab.

Führt dann nacheinander, aber ebenfalls in umgekehrter Zugreihenfolge, den Effekt dieser Höhle (*auf der rechten Kartenhälfte*) aus. Der Effekt von Höhle 4 wird erst am Spielende abgehandelt. Danach beginnt das Spiel.

Beispiel: Du hast Höhle 3 ausgewählt und ziehst 3 Karten vom Stapel auf die Hand. Von deinen nun 9 Handkarten musst du 3 Karten abwerfen und sie offen in die Lichtung legen.



Punkte für Karten in der Höhle am Spielende

Effekt

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 möglicherweise 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 und Sträucher** zeigen immer **genau eine Art** und bilden die Grundlage deines Waldes. Sie 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 **Moor** . Außerdem zeigen alle Kartenrückseiten ein **universelles Moor**. Sie sind wie Terrains und bieten oben und unten ebenfalls Platz für Tiere und Pflanzen.

NEU Wichtig! Universelle Moore können allerdings nicht einfach so, sondern **nur über Effekte oder Boni** (siehe S. 6) ausgespielt werden.

- Alle anderen Karten zeigen **Tiere und Pflanzen** 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 werden zweigeteilte Karten immer an einen Baum, Strauch oder ein Terrain angelegt. Die Gesamtheit deiner ausgespielten Karten bildet deinen **Wald**.

Bäume, Sträucher und Terrains

Bäume und Sträucher haben vier verfügbare **Kartenplätze**, an denen zweigeteilte Karten angelegt werden können: oben, unten, links und rechts.

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

Befindet sich an einem Kartenplatz noch keine Karte, wird dieser als frei bezeichnet. Im Gegenzug gilt ein Baum, Strauch oder Terrain als **vollständig belegt**, wenn an allen vier Kartenplätzen eine Karte liegt.



Immer wenn du einen **Baum** ausspielst (also eine Karte mit dem -Symbol), deckst du sofort nach dem Bezahlen 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 eine Schwarzerle aus.
- 2 Um sie 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.

Tiere und Pflanzen

Die zweigeteilten Karten zeigen unterschiedliche Tiere und Pflanzen.

Wenn du eine dieser Karten ausspielst, legst du sie an einen **freien Kartenplatz** auf der **passenden Seite** eines Baums, Strauchs oder Terrains in deinem Wald: Die obere Kartenhälfte wird immer an der oberen Seite eines Baums, Strauchs oder Terrains 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 einen Bussard hinzugefügt, indem du die untere Kartenhälfte unter die Palmweide geschoben hast.



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

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.

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).



Anhang

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 ein Tor ausgespielt. Ab sofort kannst du immer, wenn du einen Vogel ausspielst, 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 eine Mooreidechse ausspielen und ihren Bonus erhalten.

- 1 Dazu bezahlst du die Mooreidechse mit dem abgebildeten Kleiber und einem Apfelbaum, denn beide Karten zeigen ein Apfelbaum-Symbol - wie auch die Mooreidechse selbst.
- 2 Wenn du zum Bezahlen zum Beispiel eine Palmweide anstatt eines Apfelbaums verwendest, bekommst du den Bonus nicht.

Sonderfall:

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

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 auf einen separaten Ablagestapel.

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.

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 bringt euch einen 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 S. 5) zu Rate ziehen.

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

Wertungsbeispiel: Mit dieser Auslage kommst du auf ein Gesamtergebnis von 127.



oben

- Gemeine Binsenjungfer
- Kleiner Blaupfeil
- Scharlachlibelle
- Helm-Azurjungfer
- Steinschmätzer 5
- Bussard 4

15

unten

- Biber 10
- Heidekraut 5
- Dunkelblauer Laufkäfer 5
- Krebssschere 8
- Mooslibe 3

links-rechts

- Fasan 3
- Waldmaus 2
- Spitzmaus 1
- Reh 15
- Wildkaninchen 4
- Dachs 12

Höhle 10

Moore

- Talmoor 10
- Feuchtgebiet 6

Bäume

- Apfelbaum 8
- Moorbirke 1

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE

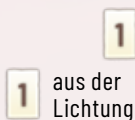
Typsymbole

	Amphibie
	Baum
	Fledermaus
	Insekt
	Libelle
	Maus
	Paarhufer
	Pflanze
	Pfortentier
	Strauch
	Vogel

Habitatsymbol

	Moor
---	------

Effekte und Boni



Ziehe eine Karte vom Stapel oder aus der Lichtung.*



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.



NEU Lege eine Karte mit entsprechendem Typsymbol (z. B. ) von deiner Hand bzw. aus der Lichtung in deinen Wald, ohne sie zu bezahlen. Du darfst weder ihren Effekt noch ihren Bonus nutzen. Hast du keine solche auf der Hand bzw. befindet sich keine in der Lichtung, verfällt der Effekt.



NEU Lege eine beliebige Karte von deiner Hand verdeckt als universelles Moor in deinen Wald. Diese brauchst du nicht zu bezahlen.

* Beachte: Es ist möglich, dass du dadurch eine Winterkarte aufdeckst. Verfahre dann, wie auf Seite 3 beschrieben.

Baumsymbole

	Apfelbaum		Esche		Traubeneiche
	Schwarzerle		Moorbirke		Palmweide

IMPRESSUM

Autor: Kosch

Illustrationen: Toni Llobet, Judit Piella

Grafik: Klemens Franz | atelier198

Redaktion: Maren Holderbaum

Kosch dankt Andi Haberl für seine Informationen zur Moorlandschaft, seiner Playtest Gruppe im „Klex“ in Greifswald und seinen Freunden Lars, Leder, Carlos, Daniel, Max und Corinna sowie seinen Schwestern Tanja, Natascha und Katharina. Ein besonderer Dank geht an die Moore selbst.

Schützt die Moore, sie sind so endlos wichtig!



Hergestellt von:
© 2025 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.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
www.asmodee.de