

# MISCHWALD

## SPIELMATERIAL

55 Karten:

ENTDECKUNGEN

Entdeckt den Mischwald auf neue Weise: Erkundet ihn im Alleingang, wagt euch in neue Höhlen und lernt Spezies aus aller Welt kennen.



20 Automakarten



3 Trennkarten



15 neue seltene Karten



12 Herausforderungen



5 Höhlenkarten



**MISCHWALD:** **ENTDECKUNGEN** lädt euch zu drei verschiedenen Abenteuern im Wald ein.

# I. ALLEIN IM WALD UNTERWEGS

## SPIELVORBEREITUNG

Du kannst die Solo-Variante mit dem Grundspiel, der Alpin-Erweiterung oder mit beiden Erweiterungen (*Alpin und Waldrand*) spielen. Du spielst in der Solo-Variante gegen Anna. Über Annas Züge entscheiden die Automakarten.

Bereite das Spiel wie gewohnt vor, berücksichtige dabei folgende Anpassungen:

- Lege bei der Vorbereitung des Nachziehstapels genau so viele Karten wie im 2-Personenspiel zurück in die Spielschachtel:

Grundspiel  → 30 Karten

Alpin  → 55 Karten

Alpin  + Waldrand  → 90 Karten



- Du benötigst nur **eine Winterkarte**, diese mischst du unter die letzten 10 Karten des Nachziehstapels.
  - Ziehe **6 Handkarten** und lege **5 weitere Karten** offen in die Lichtung.
  - Mische die **20 Automakarten** und lege sie als verdeckten Stapel bereit.
  - Wähle eine **Herausforderung** und entscheide, auf welche **Mindestpunktzahl** du in dieser Partie spielst: Bronze ★, Silber ★★ oder Gold ★★★.
  - Lege die drei Trennkarten (*Bronze, Silber und Gold*) nebeneinander in die Nähe deines Spielbereichs.
  - Du beginnst das Spiel. Danach ist Anna an der Reihe.
- ! Sonderfall:** Wenn du die Herausforderung *Aufforstung* mit beiden Erweiterungen spielst, nimmst du in der Spielvorbereitung eine zufällige Schermaus auf die Starthand. Du ziehst dann auf 6 Handkarten auf.

## SPIELABLAUF

Führe deinen Spielzug wie gewohnt durch, danach ist Anna am Zug. Decke dafür die oberste Karte des **Automastapels** auf und führe für Anna die Aktion aus:

 Lege die angegebene Anzahl Karten vom Nachziehstapel in die Lichtung. Dabei legst du immer ganz rechts an.

 Lege die angegebene Anzahl Karten aus der Lichtung in die Spielschachtel.

Die Pfeilrichtung  /  gibt an, von welcher Seite der Lichtung die Karten genommen werden. Liegen weniger Karten in der Lichtung, als Anna nehmen müsste, nimm so viele Karten wie möglich.

 Lege die oberste Karte des Nachziehstapels zurück in die Spielschachtel.

Danach legst du die Automakarte auf einen separaten Ablagestapel. Ist der Automastapel jetzt leer, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und es wird ein neuer Automastapel gebildet.

**Wichtig!** Achte, egal wer an der Reihe ist, immer darauf gerade entstandene Lücken in der Lichtung zu schließen. Schiebe dafür die Karten so weit nach links, bis die Lücke geschlossen ist.

## HERAUSFORDERUNGEN

Du kannst die Herausforderungen in beliebiger Reihenfolge spielen. Um sie zu bestehen, musst du bei Spielende sowohl die **Vorgabe** als auch die **Mindestpunktzahl** (*Bronze, Silber, Gold*) erfüllen.

*Bsp.: Um bei der Herausforderung Fledermauswald Bronze zu erreichen, müssen am Spielende 4 oder mehr Fledermäuse in deinem Wald liegen und du musst in Summe mindestens 200 Punkte erreicht haben.*

1) Fledermauswald		★	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
4+	im Wald	200	250	350	
5+	im Wald	200	275	350	
6+	im Wald	200	300	400	

Vorgabe

Mindestpunktzahl

## SPIELLENDE

Sobald die Winterkarte aufgedeckt wird, **endet das Spiel sofort** und es wird gewertet. Zähle dafür die Punkte in deinem Wald zusammen (*Anna sammelt keine Punkte!*). Hast du die **Herausforderung bestanden**, kannst du sie hinter die entsprechende Trennkarte legen. Damit kannst du deinen Fortschritt auch für spätere Partien speichern.

*Bsp.: Du hast bei der Herausforderung Fledermauswald alle Bedingungen für Bronze erfüllt und legst sie daher unter die Bronze-Trennkarte.*



Beachte bei der Wertung folgende **Anpassungen** für Linden und Buntspechte:

- **Linden** bringen dir 3 Punkte, wenn du mindestens 3 Linden in deinem Wald hast.
- Der **Buntspecht** bringt dir nur dann 10 Punkte, wenn du mindestens 10 Bäume in deinem Wald hast.

## II. VARIANTE: BESONDERE HÖHLEN

Wenn ihr mit dieser Variante spielt, ersetzt ihr die Standardhöhlen aus dem Grundspiel mit den **besonderen Höhlen** aus dieser Erweiterung.

Nachdem ihr an alle 6 Handkarten ausgeteilt habt, werden **die 5 Höhlenkarten** in die Tischmitte gelegt. In umgekehrter Spielreihenfolge sucht ihr euch nacheinander jeweils eine Höhle aus und legt sie vor euch ab. Wenn ihr nicht in Vollbesetzung spielt, werden die übrig gebliebenen Höhlenkarten zurück in die Spielschachtel gelegt.

Jede besondere Höhle bringt euch weiterhin 1 🌰 für jede Karte, die sich an Spielende in dieser Höhle befindet. Darüber hinaus bringen sie euch entweder weitere **Punkte am Spielende** oder **einen Dauereffekt**, der für den Rest des Spiels gilt.

Der Einfluss der besonderen Höhlen auf die Herausforderungen des Solomodus wird nicht abgebildet. Die Höhlen können auch im Solomodus verwendet werden, allerdings wird dies meist zu höheren Punktzahlen führen.





**Sammelhöhle:** Jede Karte in deiner Höhle bringt dir 2 🍌 statt 1 🍌.



**Fledermaushöhle:** Jede Fledermaus in deinem Wald bringt dir zusätzlich 3 🍌, auch dann, wenn du keine 3 unterschiedlichen Fledermäuse hast.



**Einsame Höhle:** Jede Karte in der Höhle bringt dir 1 🍌. Alternativ erhältst du 5 🍌, wenn du am Spielende keine Karten in deiner Höhle hast.



**Vorratshöhle:** Immer wenn du dank eines Effekts mindestens eine Karte in deine Höhle legst, ziehst du sofort eine Karte vom Nachziehstapel.



**Schmugglerhöhle:** Für jeden Bonus, den du im Spiel erhältst, legst du während des Bezahlens eine der zum Bezahlen verwendeten Karten in deine Höhle.

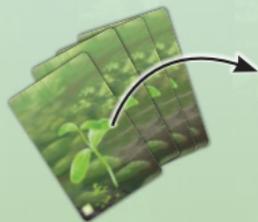
# III. RUND UM DEN GLOBUS

## SPIELVORBEREITUNG

Ihr könnt die **neuen seltenen Karten** mit dem **Grundspiel**, mit **einer** oder mit **beiden Erweiterungen** kombinieren. Dafür werden beliebig viele dieser Karten bei der Spielvorbereitung mit den anderen Karten gemischt.

Legt dann, wie in der Regel des Grundspiels oder der Erweiterung beschrieben, entsprechend viele Karten zurück in die Spielschachtel. Zusätzlich wird für jede neue seltene Karte, die ihr eingemischt habt, eine weitere Karte zurück in die Spielschachtel gelegt.

Wenn ihr eine ausgeglichenerere Verteilung haben wollt, könnt ihr auch stattdessen zu Spielbeginn an alle 2 zufällige neue seltene Karten austeilen. Ihr startet dann mit 8 Handkarten.



## ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

Am Spielablauf ändert sich nichts. Einige ausgewählte Karten werden im Folgenden weiter erläutert:

**Feuersalamander:** Mit 4 Feuersalamandern im Wald bekommst du weiterhin insgesamt 25 Punkte.

**Mistel:** Wenn die Mistel an einen Baum angelegt wird, wird dieser Baum auf seine verdeckte Seite (*Baumsprössling*) gedreht. Er wird für den Rest des Spiels wie ein Baumsprössling gezählt. Wird die Mistel an einen Baumsprössling gespielt, bleibt der Sprössling ein Sprössling.

**Moorbirke, Zerr-Eiche und O Tannenbaum:** Sie stellen keine neuen Baumarten dar, sondern entsprechen der Birke, Eiche und Tanne aus dem Grundspiel. Ggf. weicht aber ihre Wertung von den Bäumen aus dem Grundspiel ab.

**Palme:** Die Palme ist eine neue Baumart mit einem eigenen Baumsymbol.

**Roter Panda:** Bambus ist in Wahrheit gar kein Baum. Somit hat das Baumsymbol  keinen Effekt.

**Says Glühwürmchen:** Das Says Glühwürmchen zählt wie ein Glühwürmchen. Mit 5 Glühwürmchen im Wald bekommst du weiterhin insgesamt 20 Punkte.

**Sumpf-Blutauge:** Das Typsymbol Moor  und das Baumsymbol Schwarz-Erle  haben keinen Effekt.

**Zitronenfalter:** 8 unterschiedliche Schmetterlinge gibt es nur, wenn du mit allen drei Erweiterungen spielst.

---

Die Illustrationen auf einigen Karten stammen aus dem Archiv von Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/>) und sind gemeinfrei.

P006 - Rotkehlchen -  File: Peters\_Rotkehlchen.jpg

P007 - Weißstorch -  File: Nederlandsche\_vogelen\_(KB)\_-\_Ciconia\_ciconia\_(174b).jpg

P008 - Kardinal -  File: Cardinalis\_cardinalis\_1876.jpg

P008 - Says Glühwürmchen -  File:Lightning Bug - Pyrractomena angulata?, Leesylvania State Park, Woodbridge, Virginia.jpg

P011 - Elch -  File: The\_deer\_of\_all\_lands\_(1898)\_Elk\_white\_background.png

P011 - Troll -  File: John\_Bauer\_-\_The\_Princess\_and\_the\_Trolls\_-\_Google\_Art\_Project.jpg

P012 - Mistel -  File:Köhler's Medizinal-Pflanzen in naturgetreuen Abbildungen mit kurz erläuterndem Texte (Plate 29) BHL303620.jpg

P012 - Wilde Tulpe -  File: Flora\_Europaea\_inchoata\_(Pl.\_51)\_\_(6033193402).jpg

P016 - Arktischer Fuchs -  File: White\_fox\_PK-T-AW-1341,\_PK-T-AW-1764.tiff

P016 - Zobel -  File: The\_wild\_beasts\_of\_the\_world\_(Pl.\_30)\_\_(6505646823).jpg

P028 - Zitronenfalter -  File: Britishentomologyvolume5Plate173.jpg

P028 - Sumpf-Blutauge -  File: Potentilla\_palustris\_Sturm20.jpg

## IMPRESSUM

**Autor:** Kosch | **Solomodus:** Anna Triebert

**Illustrationen:** Toni Llobet, Judit Piella, Britta Bartelds

**Grafik:** Klemens Franz | atelier198

**Redaktion:** Maren Holderbaum

Regelfragen oder Anregungen?  
Schreibt uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto: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



© 2025 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
[www.lookout-spiele.de](http://www.lookout-spiele.de)

