

AZ ERDŐ

DARTMOOR

MELLÉKLET

Ebben a mellékletben részletes leírásokat találsz minden kártya **hatásáról, bónuszáról és pontértékéről, ábécérendben**. A kártya neve mellett zárójelben szerepel, hogy a kártya hová helyezhető az erdőben (*fa, cserje, mocsár, bal oldal/jobb oldal, felül, alul*), hogy mennyi van belőle a pakliban és a kijátszásának a költsége. Ha a kártya neve alatt nem szerepel hatás vagy bónusz, akkor az adott kártyának nincs ilyen tulajdonsága.

Árvaszünyog (bal/jobb, 3x, költség: 0)

Hatás: Játssz ki egy 🍄 kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét, és hajtsd végre a hatását. (Ez a hatás kifejezetten engedí, hogy végrehajtsd a kijátszott denevér hatását.)

Pontozás: Az árvaszünyog 1 pontot ér az erdőben lévő minden 🍄 után. Ha több árvaszünyogod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

***Példa:** Az erdőben van 2 árvaszünyog és 4 denevér, így mindkét árvaszünyog 4 pontot ér. Összesen 8 pontot kapsz értük.*

Brandt-denevér (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Hatás: Fedj fel 2 kártyát a pakliból és tedd a barlangodba. A kártyákat egyesével húzd fel, és ha felfeded az első vagy második télkártyát, tedd félre, és húzz egy másikat helyette. Ha a harmadik télkártyát feded fel, a játék azonnal véget ér, azaz ne húzz helyette másik kártyát, és ne tegyél több kártyát a barlangodba.

Pontozás: Az erdőben lévő minden 🦉 5 pontot ér, ha van legalább 3 különböző denevérfajod az 5 denevérfajból: Brandt-denevér, közönséges késeidenevér, nimfadenevér, rőt koraidenevér és vízi denevér. Ha 3-nál kevesebb denevérfaj van az erdőben, a denevéreid nem érnek pontot.

***Példa:** Az erdőben van 2 Brandt-denevér, 1 rőt koraidenevér és 1 vízi denevér; mindegyik denevér 5 pontot ér, így összesen 20 pontot kapsz értük.*

Csalitjáró pocok (bal/jobb, 8x, költség: 0)

Hatás: Húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: A csalitjáró pocok 1 pontot ér az erdőben lévő minden 🐛 után, beleértve a csalitjáró pocokot is. Ha több csalitjáró pocokod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

***Példa:** Az erdőben van 2 csalitjáró pocok és 4 másik egér, így mindkét csalitjáró pocok 4+2, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.*

Csuszka (bal/jobb, 4x, költség: 2)

Bónusz: Miután befejezted ezt a kört, hajts végre még egy teljes értékű kört. Válassz újra az A (húzás) és B (kijátszás) akciók közül.

Pontozás: Az erdőben lévő minden csuszka, ami egy betelt fához vagy cserjéhez tartozik, 10 pontot ér. Ha a csuszka egy olyan fához vagy cserjéhez tartozik, aminek legalább az egyik oldalán nincs kártya, nem ér pontot.

Példa: Az erdőben van 3 csuszka, de ezek közül csak 2 tartozik olyan fához vagy cserjéhez, ami betelt. Ez a 2 csuszka egyenként 10 pontot ér, így összesen 20 pontot kapsz értük. A harmadik csuszka, ami egy nem betelt fához tartozik, nem kapsz pontot.

Dartmoor póni (bal/jobb, 4x, költség: 2)

Bónusz: Játssz ki egy tetszőleges (bármilyen típusú) kártyát képpel lefelé az erdőbe általános mocsárként.

Pontozás: Az erdőben lévő minden dartmoor póni 5 vagy 15 pontot ér. A dartmoor pónik akkor érnek 15 pontot, ha neked van a legtöbb mocsarad (döntetlen esetén is).

Példa: Az erdőben van 2 dartmoor póni és 5 mocsár. Egyik játékosnak sincs 5-nél több mocsara, így mindkét dartmoor póni 15 pontot ér. Összesen 30 pontot kapsz értük.

Dartmoori borz (bal/jobb, 5x, költség: 1)

Állandó hatás: A dartmoori borz megváltoztatja a nyulak lehelyezési szabályait annál a fánál vagy cserjénél, amelyikhez a dartmoori borz tartozik. Bármennyi nyúl osztozhat helyeken, akár más fajokkal is. Ennek a fordítottja már nem igaz: Miután kijátszottál egy nyulat az egyik helyre, más fajt már nem tehetsz arra a helyre, csak másik nyulat.

Pontozás: A dartmoori borz 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után, beleértve a dartmoori borzot is. Ha több dartmoori borzod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 dartmoori borz, és 3 másik mancosos állat, így mindkét dartmoori borz 5x2, azaz 10 pontot ér. Összesen 20 pontot kapsz értük.



Dartmoori juh (bal/jobb, 6x, költség: 2)

Hatás: Miután kifizetted a dartmoori juh költségét, húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: A dartmoori juh 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után, beleértve a dartmoori juhot is. Ha több dartmoori juhod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 dartmoori juh, és 3 másik párosujjú patás, így mindkét dartmoori juh 5x2, azaz 10 pontot ér. Összesen 20 pontot kapsz értük.

Dartmoori üregi nyúl (bal/jobb, 11x, költség: 0)

Hatás: Játssz ki bármennyi dartmoori üregi nyulat a kezedből az erdődbe. Hacsak nem olyan fához vagy cserjéhez játszod ki a nyulat, ahol van dartmoori borz, minden nyulat külön helyre kell letenned.

Pontozás: Az erdődben lévő minden dartmoori üregi nyúl annyi pontot ér, amennyi üregi nyulad van. Az alábbi táblázatban látható, hogy mennyi pontot lehet kapni értük:

# Az erdődben lévő üregi nyulak száma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
pontérték	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121

Példa: Az erdődben van 5 dartmoori üregi nyúl, így mindegyikük 5 pontot ér. 5×5 , azaz 25 pontot kapsz értük összesen.

Déli légivadász (felül, 4x, költség: 0)

Pontozás: A különböző fajtájú szitakötők szettet alkotnak: ha az erdődben 1/2/3/4/5 különböző szitakötő van, akkor 0/5/10/15/30 pontot kapsz értük. Minden kártya csak egy szett része lehet.

Példa: Az erdődben összesen 5 szitakötő van, és ezek 2 szettet alkotnak. Az egyik szett 3 szitakötőből áll (déli légivadász, kék pásztor, lápi légivadász), így 10 pontot ér; a másik szett pedig 2 szitakötőből áll (déli légivadász, kék pásztor), így 5 pontot ér. A szitakötőkért összesen 15 pontot kapsz.



Egerészölyv (felül, 4x, költség: 2)

Hatás: Húzz fel annyi kártyát a pakliból, amennyi  kártya van az erdődben. (Ne feledd, a kezekben legfeljebb 10 kártya lehet.)

Pontozás: Az egerészölyv 2 pontot ér az erdődben lévő minden  után. Ha több egerészölyved van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdődben van 2 egerészölyv és 3 egér, így mindkét egerészölyv 3×2 , azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Elevenszülő gyík (alul, 3x, költség: 2)

Bónusz: Miután kifizetted az elevenszülő gyík költségét, húzz egy kártyát a tisztásról (nem a pakliból). Ez lehet egy olyan kártya is, amivel az elevenszülő gyíkért fizettél.

Pontozás: Az erdődben lévő minden elevenszülő gyík 5 vagy 15 pontot ér. Az elevenszülő gyíkok akkor érnek 15 pontot, ha az erdődben van legalább 3 különböző  faj, beleértve az elevenszülő gyíkokat is.

Példa: Az erdődben van 3 különböző kétlábú: 2 elevenszülő gyík, 2 közönséges tarajosgöte és 1 keresztes vipera; mindegyik elevenszülő gyík 15 pontot ér, így összesen 30 pontot kapsz értük.

Erdei egér (bal/jobb, 5x, költség: 1)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: Az erdei egér 1 pontot ér az erdőben lévő minden  után, beleértve az erdei egeret is. Ha több erdei egered van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 erdei egér és 4 másik egér, így mindkét erdei egér 2+4, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Eurázsiai hód (alul, 3x, költség: 2)

Hatás: Miután kifizetted az eurázsiai hód költségét, vedd el az összes  kártyát a tisztásról, és tedd azokat a barlangodba (beleértve azokat a fákat is, amikkel az eurázsiai hódért fizettél).

Pontozás: Az erdőben lévő minden eurázsiai hód annyi pontot ér, amennyi kártya van a barlangodban, függetlenül attól, hogy azok milyen hatással kerültek oda. Ha több eurázsiai hódod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 eurázsiai hód és 12 kártya van a barlangodban, így mindkét eurázsiai hód 12 pontot ér, összesen 24 pontot kapsz értük. Ne feledd, hogy a barlangod a játék végén további pontot fog érni.

Európai őz (bal/jobb, 5x, költség: 2)

Bónusz: Miután kifizetted az európai őz költségét, húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: Az európai őz 3 pontot ér az erdőben lévő minden olyan faikon után (önmagát is beleértve), ami megegyezik az őz kártyáján láthatóval. Minden európai őznek más ikonja van (////).

Példa: Az itt látható európai őz van az erdőben, és ezen kívül 4 olyan kártyád van, amin  látható. Ez az európai őz így 5x3, azaz 15 pontot ér.



Európai vidra (alul, 4x, költség: 2)

Hatás: Miután kifizetted az európai vidra költségét, húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: Az európai vidra 3 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több európai vidrád van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 európai vidra és 3 kétéltű, így mindkét európai vidra 3x3, azaz 9 pontot ér. Összesen 18 pontot kapsz értük.

Fácán (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Bónusz: Játssz ki egy tetszőleges (bármilyen típusú) kártyát képpel lefelé az erdőbe általános mocsárként.

Pontozás: A fácán 1 pontot ér az erdőben lévő minden  és  után. Ha több fácánod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 fácán, 5 fa  és 3 cserje , így mindkét fácán 5+3, azaz 8 pontot ér. Összesen 16 pontot kapsz értük.

Fekete áfonya (alul, 4x, költség: 1)

Hatás: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdődbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A fekete áfonya 2 pontot ér az erdődben lévő minden különböző  faj után. Ha több fekete áfonyád van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdődben van 2 fekete áfonya és 4 különböző madárfaj, így mindkét fekete áfonya 4x2, azaz 8 pontot ér. Összesen 16 pontot kapsz értük.

Fekete bodza (cserje, 4x, költség: 2)

Állandó hatás: Mostantól kezdve, amikor egy  kártyát játszol ki, miután kifizetted a kijátszott kártya költségét, húzz egy lapot a pakliból. Ha több fekete bodzád van, annyi kártyát húzz fel, amennyi fekete bodzád van. (Ne feledd, a kezeden legfeljebb 10 kártya lehet.)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdődbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait. A kijátszott kártyával aktiválhatod a fekete bodza állandó hatását.

Pontozás: A fekete bodza nem ér pontot.

Forrás (mocsár, 3x, költség: 2)

Állandó hatás: Mostantól kezdve, amikor egy újabb  kártyát játszol ki, beleértve az általános mocsarakat is, miután kifizetted a kijátszott kártya költségét, húzz egy lapot a pakliból. Ha több forrásod van, annyi kártyát húzz fel, amennyi forrásod van. (Ne feledd, a kezeden legfeljebb 10 kártya lehet.)

Pontozás: A forrás nem ér pontot.

Gyöngybagoly (felül, 4x, költség: 2)

Hatás: A hatás végrehajtásához lennie kell legalább egy denevérnek az erdődben, amikor kijátszod a gyöngybagolyt. Ha van, miután befejezted ezt a kört, hajts végre még egy teljes értékű kört. Válassz újra az A (húzás) és B (kijátszás) akciók közül. Nem számít, hogy hány denevér van az erdőben, minden kijátszott gyöngybagoly után legfeljebb egy további kört hajthatsz végre.

Pontozás: A gyöngybagoly 3 pontot ér az erdődben lévő minden  után. Ha több gyöngybagolyod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdődben van 2 gyöngybagoly és 3 denevér, így mindkét gyöngybagoly 3x3, azaz 9 pontot ér. Összesen 18 pontot kapsz értük.

Hangás rét (mocsár, 3x, költség: 2)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A hangás rét 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több hangás réted van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 hangás rét és 3 kételtű, így mindkét hangás rét 3x2, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Hantmadár (felül, 4x, költség: 1)

Hatás: Az erdőben lévő minden  kártya után (beleértve az általános mocsarakat is) fedj fel 1 kártyát a pakliból és tedd a barlangodba. A kártyákat egyesével húzd fel, és ha felfeded az első vagy második télkártyát, tedd félre, és húzz egy másikat helyette. Ha a harmadik télkártyát feded fel, a játék azonnal véget ér, azaz ne húzz helyette másik kártyát, és ne tegyél több kártyát a barlangodba.

Pontozás: Minden mocsárhoz tartozó hantmadár 5 pontot ér. A fákhoz és cserjékhez tartozó hantmadarak nem érnek pontot.

Példa: Az erdőben van 3 hantmadár, de ezek közül csak 2 tartozik mocsárhoz. Ez a 2 hantmadár egyenként 5 pontot ér, így összesen 10 pontot kapsz értük. A harmadik hantmadárért, ami nem mocsárhoz tartozik, nem kapsz pontot.

Hegyi fakusz (bal/jobb, 4x, költség: 2)

Hatás: Miután kifizetted a hegyi fakusz költségét, húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: Az erdőben lévő minden hegyi fakusz 5 pontot ér.

Példa: Az erdőben 2 hegyi fakusz van, így 2x5, azaz 10 pontot kapsz értük összesen.

Kakukk (felül, 4x, költség: 1)

Hatás: A kakukkot egy olyan  vagy  fölé kell tenned, aminek a felső részén már van (legalább) egy másik madár. Máshová nem játszhatod ki. Bármennyi kakukkot kijátszhatsz ugyanarra a fára vagy cserjére (különböző körökben). A kakukkot nem játszhatod ki mocsár fölé.

Pontozás: Az erdőben lévő minden kakukk 7 pontot ér.

Példa: Az erdőben 2 kakukk van, így 2x7, azaz 14 pontot kapsz értük összesen.

Kecskefűz (fa, 6x, költség: 1)

Bónusz: Játssz ki egy tetszőleges (bármilyen típusú) kártyát képpel lefelé az erdőbe általános mocsárként.

Pontozás: A kecskefűz 1 pontot ér az erdőben lévő minden  után, beleértve az általános mocsarakat is. Ha több kecskefűz van az erdőben, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 kecskefűz és 4 mocsár. így mindkét kecskefűz 4 pontot ér. Összesen 8 pontot kapsz értük.

Kék pásztor (felül, 4x, költség: 0)

Pontozás: A különböző fajtájú szitakötők szettet alkotnak: ha az erdőben 1/2/3/4/5 különböző szitakötő van, akkor 0/5/10/15/30 pontot kapsz értük. Minden kártya csak egy szett része lehet.

Példa: Az erdőben összesen 5 szitakötő van, és ezek 2 szettet alkotnak. Az egyik szett 3 szitakötőből áll (kék pásztor, kisasszony-szitakötő, lápi légivadász), így 10 pontot ér; a másik szett pedig 2 szitakötőből áll (kék pásztor, kisasszony-szitakötő), így 5 pontot ér. A szitakötőkért összesen 15 pontot kapsz.



Keresztes vipera (alul, 3x, költség: 1)

Pontozás: A keresztes vipera 1 pontot ér az erdőben lévő minden  és  után, beleértve a keresztes viperát is. Ha több keresztes viperád van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 keresztes vipera, 1 másik kételtű és 3 egér, így mindkét keresztes vipera 2+1+3, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Királypáfrány (alul, 4x, költség: 1)

Bónusz: Miután befejezted ezt a kört, hajts végre még egy teljes értékű kört. Válassz újra az A (húzás) és B (kijátszás) akciók közül.

Pontozás: A királypáfrány 2 pontot ér az erdőben lévő minden különböző  faj után, beleértve a királypáfrányt is. Ha több királypáfrányod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 királypáfrány és összesen 4 különböző növényfaj, így mindkét királypáfrány 4x2, azaz 8 pontot ér. Összesen 16 pontot kapsz értük.

Kisasszony-szitakötő (felül, 4x, költség: 0)

Pontozás: A különböző fajtájú szitakötők szettet alkotnak: ha az erdőben 1/2/3/4/5 különböző szitakötő van, akkor 0/5/10/15/30 pontot kapsz értük. Minden kártya csak egy szett része lehet.

Példa: Az erdőben összesen 5 szitakötő van, és ezek 2 szettet alkotnak. Az egyik szett 3 szitakötőből áll (kisasszony-szitakötő, kék pásztor, lápi légivadász), így 10 pontot ér; a másik szett pedig 2 szitakötőből áll (kisasszony-szitakötő, kék pásztor), így 5 pontot ér. A szitakötőkért összesen 15 pontot kapsz.



Kocsánytalan tölgy (fa, 6x, költség: 1)

Pontozás: A kocsánytalan tölgy 1 pontot ér az erdőben lévő minden  és  után, beleértve a kocsánytalan tölgyet is. Ha több kocsánytalan tölgyed van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 kocsánytalan tölgy, 3 másik fa és 1 cserje, így mindkét kocsánytalan tölgy 2+3+1, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Kolokán (alul, 4x, költség: 0)

Állandó hatás: Bármennyi szitakötő (bármilyen fajta) osztozhat egy helyen egy olyan fa, bokor vagy láp fölött, amihez egy kolokán tartozik. Így tetszőleges számú szitakötő és egy további, nem szitakötő faj lehet egy olyan mocsár fölött, ahol van kolokán.

Pontozás: A kolokán 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több kolokánod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 kolokán és 6 szitakötő, így mindkét kolokán 6x2, azaz 12 pontot ér. Összesen 24 pontot kapsz értük.

Kotorék (mocsár, 3x, költség: 2)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használhatod az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A kotorék 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több kotorékod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 kotorék és 3 mancsos állat, így mindkét kotorék 3x2, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Közönséges csarab (alul, 4x, költség: 0)

Pontozás: A közönséges csarab 1 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több közönséges csarabod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 közönséges csarab és 3 rovar, így mindkét közönséges csarab 3 pontot ér. Összesen 6 pontot kapsz értük.

Közönséges késeidenevér (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Hatás: Miután kifizetted a közönséges késeidenevér költségét, húzz egy kártyát a tisztásról (nem a pakliból). Ez lehet az a kártya is, amivel a közönséges késeidenevérért fizettél.

Pontozás: Az erdőben lévő minden  5 pontot ér, ha van legalább 3 különböző denevérfajod az 5 denevérfajból: Brandt-denevér, közönséges késeidenevér, nimfadenevér, rőt koraidenevér és vízi denevér. Ha 3-nál kevesebb denevérfaj van az erdőben, a denevéreid nem érnek pontot.

Példa: Az erdőben van 2 közönséges késeidenevér, 1 nimfadenevér és 1 Brandt-denevér; mindegyik denevér 5 pontot ér, így összesen 20 pontot kapsz értük.

Közösleges kígyónyelv (alul, 4x, költség: 0)

Hatás: Húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: Az erdődben lévő minden közösleges kígyónyelv 3 pontot ér.

Példa: Az erdődben 3 közösleges kígyónyelv van, így 3×3, azaz 9 pontot kapsz értük.

Közösleges lápcsillag (alul, 3x, költség: 1)

Hatás: A közösleges lápcsillagot egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Bónusz: Játssz ki egy  vagy  kártyát a kezedből az erdődbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A közösleges lápcsillag 1 pontot ér az erdődben lévő minden  után, beleértve az általános mocsarakat is. Ha több közösleges lápcsillagod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdődben van 2 közösleges lápcsillag és 6 mocsár, így mindkét közösleges lápcsillag 6 pontot ér, azaz összesen 12 pontot kapsz értük.

Közösleges mogoró (cserje, 4x, költség: 2)

Állandó hatás: Mostantól kezdve, amikor egy  kártyát játszol ki, miután kifizetted a kijátszott kártya költségét, húzz egy lapot a pakliból. Ha több közösleges mogoród van, annyi kártyát húzz fel, amennyi közösleges mogoród van. (Ne feledd, a kezekben legfeljebb 10 kártya lehet.)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdődbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait. A kijátszott kártya aktiválja a közösleges mogoró állandó hatását.

Pontozás: A közösleges mogoró nem ér pontot.

Közösleges tarajosgöte (alul, 3x, költség: 1)

Hatás: A közösleges tarajosgötét egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Pontozás: A közösleges tarajosgöték szettet alkotnak: ha az erdődben 1/2/3 közösleges tarajosgöte van, akkor 5/15/25 pontot kapsz értük.

Példa: Az erdődben van mind a 3 közösleges tarajosgöte, így összesen 25 pontot kapsz értük.

Láperdő (mocsár, 3x, költség: 2)

Pontozás: A láperdő 2 pontot ér az erdődben lévő minden  után, beleértve a láperdőt és az általános mocsarakat is. Ha több láperdő van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdődben van 2 láperdő és 3 másik mocsár, így mindkét láperdő 5x2, azaz 10 pontot ér. Összesen 20 pontot kapsz értük.

Lápi légivadász (felül, 4x, költség: 0)

Pontozás: A különböző fajtájú szitakötők szettet alkotnak: ha az erdőben 1/2/3/4/5 különböző szitakötő van, akkor 0/5/10/15/30 pontot kapsz értük. Minden kártya csak egy szett része lehet.

Példa: Az erdőben összesen 5 szitakötő van, és ezek 2 szettet alkotnak. Az egyik szett 3 szitakötőből áll (lápi légivadász, lomha rabló, kék pásztor), így 10 pontot ér; a másik szett pedig 2 szitakötőből áll (lápi légivadász, lomha rabló), így 5 pontot ér. A szitakötőkért összesen 15 pontot kapsz.



Lapos kékfutrinka (alul, 4x, költség: 1)

Hatás: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A lapos kékfutrinka 1 pontot ér minden olyan kártya után, ami egy fa, cserje vagy mocsár alatt van, beleértve a lapos kékfutrinkát is. Ha több lapos kékfutrinkád van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben 2 lapos kékfutrinka és 5 másik kártya van fa, cserje vagy mocsár alatt, így mindkét lapos kékfutrinka 7 pontot ér, azaz összesen 14 pontot kapsz értük.

Lápvídekí legelő (mocsár, 3x, költség: 2)

Bónusz: Miután kifizetted a lápvídekí legelő költségét, húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: A lápvídekí legelő 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több lápvídekí legelő van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 lápvídekí legelő és 3 párosujjú patás, így mindkét lápvídekí legelő 3x2, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Lápvölgy (mocsár, 3x, költség: 2)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A lápvölgy 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több lápvölgyed van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 lápvölgy és 3 rovar, így mindkét lápvölgy 3x2, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Lomha rabló (felül, 4x, költség: 0)

Pontozás: A különböző fajtájú szitakötők szettet alkotnak: ha az erdőben 1/2/3/4/5 különböző szitakötő van, akkor 0/5/10/15/30 pontot kapsz értük. Minden kártya csak egy szett része lehet.

Példa: Az erdőben összesen 5 szitakötő van, és ezek 2 szettet alkotnak. Az egyik szett 3 szitakötőből áll (lomha rabló, kék pásztor, lápi légivadász), így 10 pontot ér; a másik szett pedig 2 szitakötőből áll (lomha rabló, kék pásztor), így 5 pontot ér. A szitakötőkért összesen 15 pontot kapsz.



Magas kőris (fa, 6x, költség: 2)

Hatás: Húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Bónusz: Miután kifizetted a magas kőris költségét, húzz egy kártyát a tisztásról (nem a pakliból). Ez lehet egy olyan kártya is, amivel a magas kőrisért fizettél.

Pontozás: A magas kőris 1 pontot ér az erdőben lévő minden  faikon és  kártya után. Ha egy kártyán mindkét ikon szerepel, akkor az a kártya 2 pontot ér a magas kőris pontozásakor. Ha több magas kőrsed van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 magas kőris, 3 növény és 5 kártya  faikkal, így mindkét magas kőris 5+3, azaz 8 pontot ér. Összesen 16 pontot kapsz értük.

Mézgás éger (fa, 6x, költség: 2)

Bónusz: Miután befejezted ezt a kört, hajts végre még egy teljes értékű kört. Válassz újra az A (húzás) és B (kijátszás) akciók közül.

Pontozás: Az erdőben lévő minden mézgás éger 5 pontot ér.

Példa: Az erdőben 2 mézgás éger van, így 2x5, azaz 10 pontot kapsz értük összesen.

Miller-vízicickány (bal/jobb, 5x, költség: 0)

Bónusz: Az erdőben lévő minden  kártya után fedj fel 1 kártyát a pakliból és tedd a barlangodba. A kártyákat egyesével húzd fel, és ha felfeded az első vagy második télkártyát, tedd félre, és húzz egy másikat helyette. Ha a harmadik télkártyát feded fel, a játék azonnal véget ér, azaz ne húzz helyette másik kártyát, és ne tegyél több kártyát a barlangodba.

Pontozás: Az erdőben lévő minden Miller-vízicickány 1 pontot ér.

Példa: Az erdőben 3 Miller-vízicickány van, így összesen 3 pontot kapsz értük.

Mocsári béka (alul, 3x, költség: 1)

Hatás: A mocsári békát egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Bónusz: Játssz ki egy tetszőleges (bármilyen típusú) kártyát képpel lefelé az erdőbe általános mocsárként.

Pontozás: Az erdőben lévő minden mocsári béka 8 pontot ér, ha legalább 5 mocsarad van. Ha 5-nél kevesebb mocsár van az erdőben, a mocsári békáid nem érnek pontot.

***Példa:** Az erdőben van 2 mocsári béka és 5 mocsár, így mindkét mocsári béka 8 pontot ér. Összesen 16 pontot kapsz értük.*

Molyhos nyír (fa, 6x, költség: 0)

Hatás: Húzz fel 1 kártyát a pakliból (nem a tisztásról).

Pontozás: Az erdőben lévő minden molyhos nyír 1 pontot ér.

***Példa:** Az erdőben 3 molyhos nyír van, így összesen 3 pontot kapsz értük.*

Nagy goda (felül, 4x, költség: 1)

Hatás: A nagy godát egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Bónusz: Játssz ki egy tetszőleges (bármilyen típusú) kártyát képpel lefelé az erdőbe általános mocsárként.

Pontozás: Az erdőben lévő minden nagy goda 10 pontot ér, ha neked van a legtöbb mocsarad (döntetlen esetén is). Ha egy másik erdőben több mocsár van, mint a tiédben, a nagy goda nem ér pontot.

***Példa:** Az erdőben van 2 nagy goda és 6 mocsár. A többi erdőben 4, illetve 6 mocsár van. Döntetlenben ugyan, de neked van a legtöbb mocsarad, így mindkét nagy goda 10 pontot ér, azaz 20 pontot kapsz értük.*

Nagy póling (felül, 4x, költség: 1)

Hatás: A nagy pólingot egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Pontozás: Az erdőben lévő minden nagy póling 3 vagy 10 pontot ér. A nagy pólingok akkor érnek 10 pontot, ha az erdőben van legalább 5 🐜 (lehetnek különbözőek is, de nem kötelező).

***Példa:** Az erdőben van 2 nagy póling és 5 rovar, így mindkét nagy póling 10 pontot ér. Összesen 20 pontot kapsz értük.*

Nimfadenevér (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Hatás: Miután kifizetted a nimfadenevér költségét, tegyél 2 kártyát a tisztásról a barlangodba. Az egyik lehet az a kártya is, amivel a nimfadenevéért fizettél.

Pontozás: Az erdőben lévő minden 🦇 5 pontot ér, ha van legalább 3 különböző denevérfajod az 5 denevérfajból: Brandt-denevér, közönséges késeidenevér, nimfadenevér, rőt koraidenevér és vízi denevér. Ha 3-nál kevesebb denevérfaj van az erdőben, a denevéreid nem érnek pontot.

***Példa:** Az erdőben van 2 nimfadenevér, 1 Brandt-denevér és 1 rőt koraidenevér; mindegyik denevér 5 pontot ér, így összesen 20 pontot kapsz értük.*

Patak (mocsár, 3x, költség: 2)

Pontozás: A patak 2 pontot ér az erdőben lévő minden  faikon után. Ha több patakod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 patak és 5 kártya  faikkal, így mindkét patak 5x2, azaz 10 pontot ér. Összesen 20 pontot kapsz értük.

Réti legyezőfű (alul, 4x, költség: 1)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: Minden mocsárhoz tartozó réti legyezőfű 5 pontot ér. A fákhoz és cserjékhez tartozó réti legyezőfüvek nem érnek pontot.

Példa: Az erdőben van 3 réti legyezőfű, de ezek közül csak 2 tartozik mocsárhoz. Ez a 2 réti legyezőfű egyenként 5 pontot ér, így összesen 10 pontot kapsz értük. A harmadik réti legyezőfűért, ami nem mocsárhoz tartozik, nem kapsz pontot.

Réti pityer (felül, 4x, költség: 1)

Pontozás: Ennek a kártyának az értéke attól függ, hogy mennyi különböző  faj van erdőben: ha csak réti pityer van az erdőben, mindegyik 1 pontot ér. Ha van legalább 2, 4 vagy 6 különböző madárfajod, beleértve a réti pityert is, minden réti pityer 3, 6 vagy 10 pontot ér.

Példa: Az erdőben van 2 réti pityer és összesen 4 különböző madárfaj (csuszka, hegyi fakusz, szürke gém és a réti pityer), így mindkét réti pityer 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Rőt koraidenevér (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Hatás: Miután kifizetted a rőt koraidenevér költségét, vedd el egy  kártyát a tisztásról (nem a pakliból), és játszd ki az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait. Elveheted azt a kártyát is, amivel a rőt koraidenevéért fizettél, ha az egy növény volt. Hagyd figyelmen kívül ezt a hatást, ha nincs növény a tisztáson. A kezedből nem játszhat ki másik kártyát helyette.

Pontozás: Az erdőben lévő minden  5 pontot ér, ha van legalább 3 különböző denevérfajod az 5 denevérfajból: Brandt-denevér, közönséges késeidenevér, nimfadenevér, rőt koraidenevér és vízi denevér. Ha 3-nál kevesebb denevérfaj van az erdőben, a denevéreid nem érnek pontot.

Példa: Az erdőben van 2 rőt koraidenevér, 1 vízi denevér és 1 közönséges késeidenevér; mindegyik denevér 5 pontot ér, így összesen 20 pontot kapsz értük.

Siketfajd (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Hatás: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: A siketfajd 1 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több siketfajdod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 3 siketfajd és 3 növény, így mindegyik siketfajd 3 pontot ér, azaz összesen 9 pontot kapsz értük.

Sziklatorony (mocsár, 3x, költség: 2)

Állandó hatás: Mostantól kezdve, amikor egy  kártyát játszol ki, miután kifizetted a kijátszott kártya költségét, húzz egy lapot a pakliból. Ha több sziklatornyod van, annyi kártyát húzz fel, amennyi sziklatornyod van. (Ne feledd, a kezekben legfeljebb 10 kártya lehet.)

Pontozás: A sziklatorony nem ér pontot.

Szúnyog (bal/jobb, 2x, költség: 0)

Hatás: Játssz ki azonnal bármennyi  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségüket. Nem használhatod az így kijátszott kártyák hatásait és bónuszait.

Pontozás: A szúnyog 1 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több szúnyogod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 szúnyog és 4 denevér, így mindkét szúnyog 4 pontot ér. Összesen 8 pontot kapsz értük.

Szürke gém (felül, 4x, költség: 1)

Hatás: A szürke gémet egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Pontozás: Az erdőben lévő minden szürke gém 8 pontot ér.

Példa: Az erdőben 2 szürke gém van, így összesen 16 pontot kapsz értük.

Tőzegláp (mocsár, 3x, költség: 2)

Hatás/Pontozás: A tőzegláp önmagában nem ér pontot, de megduplázza az alatta lévő  kártyákért kapott pontokat.

Példa: A tőzeglápod alatt van egy közönséges kígyónyelv, ami 3 pontot ér, és egy zöldes sarkvirág, ami 15 pontot ér. Amikor ezeket a növényeket pontozod, 2x3 és 2x15, azaz összesen 36 pontot kapsz. A tőzeglápért nem kapsz pontot.

Vadalma (fa, 6x, költség: 1)

Bónusz: Miután kifizetted a vadalma költségét, húzz egy kártyát a tisztásról (nem a pakliból). Ez lehet az a kártya is, amivel a vadalmáért fizettél.

Pontozás: Az erdőben lévő minden betelt vadalma 8 pontot ér. Ha egy vadalmának legalább az egyik oldalán nincs kártya, nem ér pontot.

Példa: Az erdőben van 3 vadalma, de ezek közül csak 2 telt be. Ez a 2 vadalma egyenként 8 pontot ér, így összesen 16 pontot kapsz értük. A harmadik vadalma, ami nem telt be, nem ér pontot.

Vízi denevér (bal/jobb, 4x, költség: 1)

Hatás: Miután kifizetted a vízi denevér költségét, vegyél el egy  kártyát a tisztásról (nem a pakliból), és játszd ki az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait. Elveheted azt a kártyát is, amivel a vízi denevért fizettél, ha az egy rovar volt. Hagyd figyelmen kívül ezt a hatást, ha nincs rovar a tisztáson. A kezedből nem játszhat ki másik kártyát helyette.

Pontozás: Az erdőben lévő minden  5 pontot ér, ha van legalább 3 különböző denevérfajod az 5 denevérfajból: Brandt-denevér, közönséges késeidenevér, nimfadenevér, rőt koraidenevér és vízi denevér. Ha 3-nál kevesebb denevérfaj van az erdőben, a denevéreid nem érnek pontot.

Példa: Az erdőben van 2 vízi denevér, 1 közönséges késeidenevér és 1 nimfadenevér; mindegyik denevér 5 pontot ér, így összesen 20 pontot kapsz értük.

Vízisikló (alul, 3x, költség: 1)

Hatás: A vízisiklót egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: Az erdőben lévő minden vízisikló 5 pontot ér.

Példa: Az erdőben 2 vízisikló van, így 2x5, azaz 10 pontot kapsz értük összesen.

Vízityúk (felül, 4x, költség: 1)

Hatás: A vízityúkot egy mocsárba kell tenned, máshová nem játszhatod ki.

Pontozás: A vízityúk 2 pontot ér az erdőben lévő minden  után. Ha több vízityúkod van, az értük kapott pont a számuknak megfelelően növekszik.

Példa: Az erdőben van 2 vízityúk és 3 szitakötő, így mindkét vízityúk 3x2, azaz 6 pontot ér. Összesen 12 pontot kapsz értük.

Zöldes sarkvirág (alul, 3x, költség: 2)

Bónusz: Játssz ki egy  kártyát a kezedből az erdőbe anélkül, hogy kifizetnéd a költségét. Nem használható az így kijátszott kártya hatásait és bónuszait.

Pontozás: Az erdőben lévő minden zöldes sarkvirág 3 vagy 15 pontot ér. A zöldes sarkvirágok akkor érnek 15 pontot, ha az erdőben van legalább 5 különböző  faj, beleértve a zöldes sarkvirágot is.

Példa: Az erdőben van 2 zöldes sarkvirág és összesen 5 különböző növényfaj, így mindkét zöldes sarkvirág 15 pontot ér. Összesen 30 pontot kapsz értük.

A játékszabály és annak részei nem sokszorosíthatók, és semmilyen formában sem használhatók fel mesterséges intelligencia technológiák vagy rendszerek tanításához.