

LEŚNE ROZDANIE

DARTMOOR

ZAŁĄCZNIK

W tym załączniku znajdziesz szczegółowe opisy efektów i bonusów oraz wartości punktowe wszystkich kart w porządku alfabetycznym. Przy nazwie każdej karty w nawiasie znajdują się informacje, gdzie należy umieścić kartę (drzewo, krzew, wrzosowisko albo któraś ze stron karty), ile egzemplarzy danej karty znajduje się w talii i jaki jest koszt jej zagrania. Brak opisów efektów lub bonusów pod nazwą karty oznacza, że karta ich nie ma.

Bagno dolinowe (wrzosowisko, 3x, koszt: 2)

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Bagno dolinowe zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę bagna dolinowego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 bagna dolinowe i 3 owady. Każde bagno dolinowe zapewnia zatem po $3 \times 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Bażant zwyczajny (lewo/prawo, 4x, koszt: 1)

Bonus. Możesz wziąć dowolną kartę z ręki (niezależnie od jej rodzaju) i umieścić w swoim lesie zakrytą jako uniwersalne wrzosowisko.

Punkty. Bażant zwyczajny zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  i 1 punkt za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę bażanta zwyczajnego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 bażanty zwyczajne, 5 kart z symbolem  i 3 karty z symbolem . Każdy bażant zwyczajny zapewnia zatem po $5 + 3 = 8$ punktów, co daje łącznie 16 punktów.*

Bez czarny (krzew, 4x, koszt: 2)

Efekt stały. Od momentu zagrania tej karty za każdym razem, gdy zagrywasz kartę z symbolem , możesz dodatkowo dobrać kartę ze stosu. Jeśli masz więcej kart bzu czarnego w swoim lesie, możesz dobrać tyle samo nowych kart (pamiętaj, że limit kart na ręce wynosi 10).

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu. Ta akcja aktywuje efekt stały bzu czarnego.

Punkty. Bez czarny zapewnia 0 punktów.



Białożyłka (góra, 4×, koszt: 1)

Efekt. Za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie (wliczając uniwersalne wrzosowiska), odkryj i umieść po 1 karcie ze stosu w swojej jaskini, jedna po drugiej. Jeśli dobierzesz 1. albo 2. kartę zimy, odłóż ją na bok i dobierz kolejną kartę ze stosu. Jeśli dobierzesz 3. kartę zimy, rozgrywka natychmiast się kończy – nie dobierasz kolejnych kart ze stosu i nie umieszczasz nowych kart w jaskini.

Punkty. Każda białozżyłka na wrzosowisku zapewnia po 5 punktów. Białozżytki przy kartach drzew i krzewów zapewniają 0 punktów.

***Przykład.** Masz 3 białozżytki, ale tylko 2 z nich są na wrzosowisku. Te 2 białozżytki zapewniają zatem po 5 punktów, co daje łącznie 10 punktów. Ostatnia białozżyłka zapewnia 0 punktów, ponieważ nie jest na wrzosowisku.*

Biegacz pomarszczony (dół, 4×, koszt: 1)

Efekt. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Biegacz pomarszczony zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę umieszczoną pod drzewem, krzewem lub wrzosowiskiem, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej niż 1 kartę biegacza pomarszczonego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 biegacze pomarszczone i 5 innych kart pod swoimi kartami drzew, krzewów i wrzosowisk. Każdy biegacz zapewnia zatem 7 punktów, co daje łącznie 14 punktów.*

Borowiec wielki (lewo/prawa, 4×, koszt: 1)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę z symbolem  z polany (nie ze stosu) i umieścić ją w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu. Może (ale nie musi) być to 1 z kart, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu, o ile to roślina. Pomiń rozpatrywanie efektu, jeśli na polanie nie ma karty z symbolem . W ramach tego efektu nie możesz zagrać karty bezpośrednio z ręki.

Punkty. Każda karta z symbolem  w Twoim lesie zapewnia po 5 punktów, jeśli w Twoim lesie jest co najmniej 3 z 5 różnych gatunków nietoperzy: borowiec wielki, nocek Alkatoe, nocek Brandta, nocek rudy lub mroczek późny. Jeśli w Twoim lesie jest mniej niż 3 różne gatunki nietoperzy, karty nietoperzy zapewniają po 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 borowce wielkie, 1 nocka rudego i 1 mroczka późnego. Każdy nietoperz zapewnia zatem po 5 punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Borówka czarna (dół, 4×, koszt: 1)

Efekt. Możesz umieścić kartę z symbolem  w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Borówka czarna zapewnia po 2 punkty za każdy osobny gatunek  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę borówki czarnej, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 borówki czarne i 4 różne gatunki ptaków w swoim lesie. Każda borówka czarna zapewnia zatem po $4 \times 2 = 8$ punktów, co daje łącznie 16 punktów.*

Borsuk z Dartmoor (lewo/prawo, 5×, koszt: 1)

Efekt stały. Borsuk z Dartmoor zmienia zasady umieszczania królików na danym drzewie albo krzewie, umożliwiając zagrywanie królików na zajęte miejsca. To samo miejsce może być zajęte przez dowolną liczbę królików, nawet jeśli jest tam już inny gatunek. Niestety nie działa to w drugą stronę: Jeśli dane miejsce na kartę zostało zajęte przez królika, nie możesz umieścić tam już innego gatunku (ale możesz umieścić więcej królików).

Punkty. Borsuk z Dartmoor zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej niż 1 kartę borsuka Dartmoor, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 borsuki z Dartmoor i 3 inne zwierzęta z łapami. Każdy borsuk zapewnia zatem po $5 \times 2 = 10$ punktów, co daje łącznie 20 punktów.



Bóbr europejski (dół, 3×, koszt: 2)

Efekt. Po opłaceniu kosztu przenieś wszystkie karty z symbolem  z polany do swojej jaskini, łącznie z kartami, które zostały przez Ciebie wykorzystane do opłacenia kosztu, jeśli to drzewa.

Punkty. Każdy bóbr w Twoim lesie zapewnia tyle punktów, ile wynosi liczba kart w Twojej jaskini, niezależnie od tego, jak się tam znalazły. Jeśli masz więcej niż 1 kartę bobra, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 bobry i 12 kart w jaskini. Karty bobrów zapewniają zatem po 12 punktów, co daje łącznie 24 punkty. Pamiętaj, że sama karta jaskini również zapewni Ci 12 punktów.

Brzoza omszona (drzewo, 6×, koszt: 0)

Efekt. Dobierz kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Każda brzoza omszona w Twoim lesie zapewnia po 1 punkcie.

Przykład. Masz 3 karty brzozy omszonej, co daje łącznie 3 punkty.

Ceriagrion tenellum (góra, 4×, koszt: 0)

Punkty. Ważki różnych gatunków tworzą grupy. Grupa ważek zapewnia 0, 5, 10, 15 albo 30 punktów, gdy składa się odpowiednio z 1, 2, 3, 4 albo 5 różnych gatunków. Każda karta może być częścią wyłącznie 1 grupy.

Przykład. Masz łącznie 5 ważek, które tworzą 2 grupy. Pierwsza grupa składa się z 3 różnych ważek (ceriagrion tenellum, pałątka pospolita, lecicha mała), więc zapewnia 10 punktów. Druga grupa składa się z 2 gatunków (ceriagrion tenellum, pałątka pospolita), więc zapewnia 5 punktów. Twoje ważki zapewniają zatem łącznie 15 punktów.



Coenagrion mercuriale (góra, 4×, koszt: 0)

Punkty. Ważki różnych gatunków tworzą grupy. Grupa ważek zapewnia 0, 5, 10, 15 albo 30 punktów, gdy składa się odpowiednio z 1, 2, 3, 4 albo 5 różnych gatunków. Każda karta może być częścią wyłącznie 1 grupy.

Przykład. Masz łącznie 5 ważek, które tworzą 2 grupy. Pierwsza grupa składa się z 3 różnych ważek (*Coenagrion mercuriale*, *Iciccha mała*, *Ceriatagrion tenellum*), więc zapewnia 10 punktów. Druga grupa składa się z 2 gatunków (*Coenagrion mercuriale*, *Iciccha mała*), więc zapewnia 5 punktów. Twoje ważki zapewniają zatem łącznie 15 punktów.



Czapla siwa (góra, 4×, koszt: 1)

Efekt. Kartę czapli siwej można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Punkty. Każda czapla siwa w Twoim lesie zapewnia po 8 punktów.

Przykład. Masz 2 czaple siwe, co daje łącznie 16 punktów.

Czarny królik z Dartmoor (lewo/prawo, 11×, koszt: 0)

Efekt. Możesz natychmiast umieścić dowolną liczbę czarnych królików z Dartmoor z ręki w swoim lesie. Dopóki nie umieszczasz królików przy drzewie/krzewie z borsukiem z Dartmoor, każdy królik będzie potrzebować osobnego miejsca na kartę.

Punkty. Każdy czarny królik z Dartmoor zapewnia określoną liczbę punktów w zależności od łącznej liczby królików w Twoim lesie zgodnie z poniższą tabelką:

liczba królików w Twoim lesie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
punkty	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121

Przykład. Masz 5 czarnych królików z Dartmoor. Każdy czarny królik z Dartmoor zapewnia zatem po 5 punktów, co daje łącznie $5 \times 5 = 25$ punktów.

Dąb bezszypułkowy (drzewo, 6×, koszt: 1)

Punkty. Dąb bezszypułkowy zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  i 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej kart dębu bezszypułkowego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 dęby bezszypułkowe, 3 inne drzewa i 1 krzew. Każdy dąb bezszypułkowy zapewnia zatem po $2 + 3 + 1 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.



Długosz królewski (dół, 4×, koszt: 1)

Bonus. Po zakończeniu obecnej tury rozegraj kolejną, standardowo wybierając pomiędzy akcjami A (*dobieranie*) i B (*zagrywanie*).

Punkty. Długosz królewski zapewnia po 2 punkty za każdy osobny gatunek  w Twoim lesie, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej kart długosza królewskiego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 długosze królewskie i łącznie 4 różne rośliny. Każdy długosz królewski zapewnia zatem po $4 \times 2 = 8$ punktów, co daje łącznie 16 punktów.

Głuszcze zwyczajny (lewo/prawo, 4×, koszt: 1)

Efekt. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Głuszcze zwyczajny zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę głuszca zwyczajnego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 3 głuszce zwyczajne i 3 rośliny. Każdy głuszcze zapewnia zatem po 3 punkty, co daje łącznie $3 \times 3 = 9$ punktów.

Jabłoń dzika (drzewo, 6×, koszt: 1)

Bonus. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę z polany (*nie ze stosu*) na rękę. Może (ale nie musi) być to 1 z kart, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu.

Punkty. Każda w pełni zajęta jabłoń dzika w Twoim lesie zapewnia po 8 punktów. Jabłoń dzika zapewnia 0 punktów, jeśli ma wolne miejsce na kartę.

Przykład. Masz 3 jabłonie dzikie, ale tylko 2 z nich są w pełni zajęte. Te 2 jabłonie zapewniają zatem po 8 punktów, co daje łącznie 16 punktów. Trzecia Jabłoń dzika nie jest w pełni zajęta, więc zapewnia 0 punktów.

Jaszczurka żyworodna (dół, 3×, koszt: 2)

Bonus. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę z polany (*nie ze stosu*) na rękę. Może (ale nie musi) być to 1 z kart, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu.

Punkty. Wszystkie jaszczurki żyworodne w Twoim lesie zapewniają po 5 albo 15 punktów. By jaszczurki żyworodne zapewniały po 15 punktów, musisz mieć co najmniej 3 różne gatunki  w swoim lesie, wliczając jaszczurkę żyworodną.

Przykład. Masz 3 różne gady/płazy: 2 jaszczurki żyworodne, 2 traszki grzebieniaste i 1 żmiję zygzakowatą. Każda jaszczurka żyworodna zapewnia zatem po 15 punktów, co daje łącznie 30 punktów.

Jesion wyniosły (drzewo, 6×, koszt: 2)

Efekt. Dobierz kartę ze stosu (nie z polany).

Bonus. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę z polany (nie ze stosu) na rękę. Może (ale nie musi) być to 1 z kart, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu.

Punkty. Jesion wyniosły zapewnia po 1 punkcie za każdy symbol drzewa  w Twoim lesie oraz po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli na karcie zawarte są oba symbole, dodaje ona 2 punkty do ostatecznej wartości karty jesionu. Jeśli masz więcej niż 1 kartę jesionu, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 jesiony wyniosłe, 5 kart z symbolem  i 3 rośliny. Każdy jesion zapewnia zatem $5 + 3 = 8$ punktów, co daje łącznie 16 punktów.*

Kaskada (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Efekt stały. Od momentu zagrania tej karty za każdym razem, gdy zagrywasz kolejną kartę z symbolem  (również wtedy, gdy zagrywasz zakrytą kartę jako uniwersalne wrzosowisko), możesz dodatkowo dobrać kartę ze stosu. Jeśli masz więcej niż 1 kartę kaskady w swoim lesie, możesz dobrać tyle samo nowych kart, ile masz kart kaskady (pamiętaj, że limit kart na rękę wynosi 10).

Punkty. Kaskada zapewnia 0 punktów.

Kokoszka zwyczajna (góra, 4×, koszt: 1)

Efekt. Kartę kokoszki zwyczajnej można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Punkty. Kokoszka zwyczajna zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę kokoszki zwyczajnej, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 kokoszki zwyczajne i 3 wałki. Każda kokoszka zwyczajna zapewnia zatem po $3 \times 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Komar (lewo/prawo, 2×, koszt: 0)

Efekt. Możesz natychmiast umieścić dowolną liczbę kart z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania ich kosztów, ale nie możesz rozpatrzyć efektów ani otrzymać bonusów z tych kart.

Punkty. Komar zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę komara, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 komary i 4 nietoperze. Każdy komar zapewnia zatem po 4 punkty, co daje łącznie 8 punktów.*

Kowalik zwyczajny (lewo/prawo, 4×, koszt: 2)

Bonus. Po zakończeniu obecnej tury rozegraj kolejną, standardowo wybierając pomiędzy akcjami A (dobieranie) i B (zagrywanie).

Punkty. Każdy kowalik zwyczajny, który przebywa na w pełni zajęтым drzewie albo krzewie, zapewnia po 10 punktów. Kowaliki zwyczajne na drzewach albo krzewach z co najmniej 1 wolnym miejscem zapewniają po 0 punktów.

***Przykład.** Masz 3 kowaliki zwyczajne, ale tylko 2 z nich są na w pełni zajęтым drzewie albo krzewie. Te 2 kowaliki zwyczajne zapewniają zatem po 10 punktów, co daje łącznie 20 punktów. Trzeci kowalik przebywa na drzewie, które nie jest w pełni zajęte, więc zapewnia 0 punktów.*

Kuc z Dartmoor (lewa/prawo, 4×, koszt: 2)

Bonus. Możesz wziąć dowolną kartę z ręki (niezależnie od jej rodzaju) i umieścić w swoim lesie zakrytą jako uniwersalne wrzosowisko.

Punkty. Wszystkie kuce z Dartmoor w Twoim lesie zapewniają po 5 albo 15 punktów. Aby zdobyć 15 punktów za każdego kuca z Dartmoor, żaden inny gracz nie może mieć więcej wrzosowisk od Ciebie (może mieć tyle samo).

Przykład. Masz 2 kuce z Dartmoor i 5 wrzosowisk. Żaden inny gracz nie ma więcej niż 5 wrzosowisk, więc Twoje kuce z Dartmoor zapewniają po 15 punktów, co daje łącznie 30 punktów.

Kukułka zwyczajna (góra, 4×, koszt: 1)

Efekt. Kartę kukułki zwyczajnej można umieścić wyłącznie nad kartą z symbolem  albo , której górne miejsce na kartę jest już zajęte przez (co najmniej) 1 innego ptaka. Możesz umieścić dowolną liczbę kukułek zwyczajnych na tym samym drzewie albo krzewie (w kolejnych turach). Nie możesz umieścić kukułki zwyczajnej na wrzosowisku.

Punkty. Każda kukułka zwyczajna w Twoim lesie zapewnia po 7 punktów.

Przykład. Masz 2 kukułki zwyczajne, które łącznie zapewniają $2 \times 7 = 14$ punktów.

Kulik wielki (góra, 4×, koszt: 1)

Efekt. Kartę kulika wielkiego można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Punkty. Wszystkie kuliki wielkie w Twoim lesie zapewniają po 3 albo 10 punktów. By zdobyć 10 punktów za kulika wielkiego, musisz mieć co najmniej 5 kart z symbolem  w swoim lesie (te karty mogą, ale nie muszą być różne).

Przykład. Masz 2 kuliki wielkie i 5 owadów. Każdy kulik wielki zapewnia po 10 punktów, co daje łącznie 20 punktów.

Lecicha mała (góra, 4×, koszt: 0)

Punkty. Ważki różnych gatunków tworzą grupy. Grupa ważek zapewnia 0, 5, 10, 15 albo 30 punktów, gdy składa się odpowiednio z 1, 2, 3, 4 albo 5 różnych gatunków. Każda karta może być częścią wyłącznie 1 grupy.

Przykład. Masz łącznie 5 ważek, które tworzą 2 grupy. Pierwsza grupa składa się z 3 różnych ważek (lecicha mała, świtezianka dziewczica, ceriagrion tenellum), więc zapewnia 10 punktów. Druga grupa składa się z 2 gatunków (lecicha mała, świtezianka dziewczica), więc jest zapewniona 5 punktów. Twoje ważki zapewniają zatem łącznie 15 punktów.



Leszczyna pospolita (krzew, 4×, koszt: 2)

Efekt stały. Od momentu zagrania tej karty za każdym razem, gdy zagrywasz kartę z symbolem , możesz dodatkowo dobrać kartę ze stosu. Jeśli masz więcej kart leszczyny pospolitej w swoim lesie, możesz dobrać tyle samo nowych kart (pamiętaj, że limit kart na ręce wynosi 10).

Efekt. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu. Ta akcja aktywuje efekt stały leszczyny pospolitej.

Punkty. Leszczyna pospolita zapewnia 0 punktów.

Łomka zachodnia (dół, 3×, koszt: 1)

Efekt. Kartę łomki zachodniej można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  albo  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Łomka zachodnia zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, wliczając uniwersalne wrzosowiska. Jeśli masz więcej niż 1 kartę łomki zachodniej, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 łomki zachodnie i 6 wrzosowisk. Każda łomka zachodnia zapewnia zatem po 6 punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Mroczek późny (lewo/prawo, 4×, koszt: 1)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę z polany (nie ze stosu) na rękę. Może (ale nie musi) być to 1 z kart, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu.

Punkty. Każda karta z symbolem  w Twoim lesie zapewnia po 5 punktów, jeśli w Twoim lesie jest co najmniej 3 z 5 różnych gatunków nietoperzy: borowiec wielki, nocek Alkatoe, nocek Brandta, nocek rudy lub mroczek późny. Jeśli w Twoim lesie jest mniej niż 3 różne gatunki nietoperzy, karty nietoperzy zapewniają po 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 mroczki późne, 1 nocka Alkatoe i 1 nocka Brandta. Każdy nietoperz zapewnia zatem po 5 punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Myszarka zaroślowa (lewo/prawo, 5×, koszt: 1)

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Myszarka zaroślowa zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej kart myszarki zaroślowej, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 myszarki zaroślowe i 4 inne gryzonie. Każda myszarka zaroślowa zapewnia zatem po $2 + 4 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Myszołów zwyczajny (góra, 4x, koszt: 2)

Efekt. Dobierz ze stosu tyle kart, ile kart z symbolem  znajduje się w Twoim lesie (pamiętaj, że limit kart na ręce wynosi 10).

Punkty. Myszołów zwyczajny zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę myszołowa zwyczajnego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 myszołowy zwyczajne i 3 gryzonie. Każda karta myszołowa zapewnia zatem po $3 \times 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Nasięźrzał pospolity (dół, 4x, koszt: 0)

Efekt. Dobierz kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Każdy nasięźrzał pospolity w Twoim lesie zapewnia po 3 punkty.

***Przykład.** Masz 3 karty nasięźrzała pospolitego, co daje łącznie $3 \times 3 = 9$ punktów.*

Nocek Alkatoe (lewo/prawo, 4x, koszt: 1)

Efekt. Po opłaceniu kosztu umieść 2 karty z polany w swojej jaskini. Jedną z tych kart może (ale nie musi) być karta, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu.

Punkty. Każda karta z symbolem  Twoim lesie zapewnia po 5 punktów, o ile znajdują się w nim co najmniej 3 z 5 różnych gatunków nietoperzy: borowiec wielki, nocek Alkatoe, nocek Brandta, nocek rudy lub mroczek późny. Jeśli w Twoim lesie jest mniej niż 3 różne gatunki nietoperzy, karty nietoperzy zapewniają po 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 nocki Alkatoe, 1 nocka Brandta i 1 borowca wielkiego; każda z tych kart zapewnia po 5 punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Nocek Brandta (lewo/prawo, 4x, koszt: 1)

Efekt. Odkryj 2 karty ze stosu i umieść je w swojej jaskini jedna po drugiej. Jeśli dobierzesz 1. albo 2. kartę zimy, odłóż ją na bok i dobierz kolejną kartę ze stosu. Jeśli dobierzesz 3. kartę zimy, rozgrywka natychmiast się kończy – nie dobierasz kolejnych kart ze stosu i nie umieszczasz nowych kart w jaskini.

Punkty. Każda karta z symbolem  w Twoim lesie zapewnia po 5 punktów, o ile znajdują się w nim co najmniej 3 z 5 różnych gatunków nietoperzy: borowiec wielki, nocek Alkatoe, nocek Brandta, nocek rudy lub mroczek późny. Jeśli w Twoim lesie jest mniej niż 3 różne gatunki nietoperzy, karty nietoperzy zapewniają po 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 nocki Brandta, 1 borowca wielkiego i 1 nocka rudego. Każdy nietoperz zapewnia zatem po 5 punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Nocek rudy (lewo/prawo, 4×, koszt: 1)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę z symbolem  z polany (nie ze stosu) i umieścić ją w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu. Może (ale nie musi) być to 1 z kart, która została przez Ciebie wykorzystana do opłacenia kosztu, o ile to owad. Pomiń efekt, jeśli nie ma takiej karty na polanie. W ramach tego efektu nie możesz zagrać karty bezpośrednio z ręki.

Punkty. Każda karta z symbolem  w Twoim lesie zapewnia po 5 punktów, o ile znajdują się w nim co najmniej 3 z 5 różnych gatunków nietoperzy: borowiec wielki, nocek Alkatoe, nocek Brandta, nocek rudy lub mroczek późny. Jeśli w Twoim lesie jest mniej niż 3 różne gatunki nietoperzy, karty nietoperzy zapewniają po 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 nocki rude, 1 mroczka późnego i 1 nocka Alkatoe. Każdy nietoperz zapewnia zatem po 5 punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Nora (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Nora zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę nory, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 nory i 3 zwierzęta z łapami. Każda nora zapewnia zatem po $3 \times 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Nornik bury (lewo/prawo, 8×, koszt: 0)

Efekt. Dobierz kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Nornik bury zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej niż 1 kartę nornika burego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 norniki bure i 4 inne gryzonie. Twoje norniki bure zapewniają po $4 + 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Ochotkowate (lewo/prawo, 3×, koszt: 0)

Efekt. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania jej kosztu i zastosować efekt tej karty (ten efekt jednoznacznie pozwala na skorzystanie z efektu zagranej karty nietoperza).

Punkty. Ochotkowate zapewniają po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę ochotkowatych, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 ochotkowate i 4 nietoperze. Każde ochotkowate zapewniają zatem po 4 punkty, co daje łącznie 8 punktów.*

Olsza czarna (drzewo, 6×, koszt: 2)

Bonus. Po zakończeniu obecnej tury rozegraj kolejną, standardowo wybierając pomiędzy akcjami A (dobieranie) i B (zagrywanie).

Punkty. Każda olsza czarna w Twoim lesie zapewnia po 5 punktów.

***Przykład.** Masz 2 olsze czarne, co daje łącznie $2 \times 5 = 10$ punktów.*

Osoka aloesowata (dół, 4×, koszt: 0)

Efekt stały. Od momentu zagrania tej karty dowolna liczba ważeń (dowolnego gatunku) może dzielić miejsce na drzewie, krzewie albo wrzosowisku, na którym znajduje się osoka aloesowata. Oznacza to, że na wrzosowisku z osoką aloesowatą możesz mieć dowolną liczbę ważeń i 1 niebędący ważką gatunek na górze karty.

Punkty. Osoka aloesowata zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę osoki aloesowatej, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 osoki aloesowate i 6 ważeń. Każda osoka aloesowata zapewnia po $6 \times 2 = 12$ punktów, co daje łącznie 24 punkty.

Owca z Dartmoor (lewo/prawo, 6×, koszt: 2)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Owca z Dartmoor zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, łącznie z tą kartą. Jeśli masz więcej niż 1 kartę owcy z Dartmoor, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 owce z Dartmoor i 3 inne zwierzęta parzystokopytne. Każda owca z Dartmoor zapewnia zatem po $5 \times 2 = 10$ punktów, co daje łącznie 20 punktów.

Pałątka pospolita (góra, 4×, koszt: 0)

Punkty. Ważki różnych gatunków tworzą grupy. Grupa ważeń zapewnia 0, 5, 10, 15 albo 30 punktów, gdy składa się odpowiednio z 1, 2, 3, 4 albo 5 różnych gatunków. Każda karta może być częścią wyłącznie 1 grupy.

Przykład. Masz łącznie 5 ważeń, które tworzą 2 grupy. Pierwsza grupa składa się z 3 różnych ważeń (pałątka pospolita, leciucha mała, ceriagrimon tenellum), więc zapewnia 10 punktów. Druga grupa składa się z 2 gatunków (pałątka pospolita, leciucha mała), więc zapewnia 5 punktów. Twoje ważki zapewniają zatem łącznie 15 punktów.



Pastwisko torfowe (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Bonus. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Pastwisko torfowe zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę pastwiska torfowego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 pastwiska torfowe i 3 zwierzęta parzystokopytne. Każde pastwisko torfowe zapewnia zatem po $3 \times 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.

Pełzacz leśny (lewo/prawo, 4×, koszt: 2)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Każdy pełzacz leśny w Twoim lesie zapewnia po 5 punktów.

Przykład. Masz 2 pełzacze leśne, co daje łącznie $2 \times 5 = 10$ punktów.

Płomykówka zwyczajna (góra, 4×, koszt: 2)

Efekt. Aby skorzystać z efektu tej karty, musisz mieć co najmniej 1 nietoperza w swoim lesie, zanim zagrasz kartę płomykówki zwyczajnej. Gdy tak jest, możesz wykonać kolejną turę od razu po zakończeniu obecnej, ponownie wybierając pomiędzy akcjami A (dobieranie) i B (zagrywanie). Nie ma znaczenia, czy masz w swoim lesie więcej niż 1 nietoperza. Za każdą zagrana kartę płomykówki zwyczajnej możesz rozegrać maks. 1 dodatkową turę.

Punkty. Płomykówka zwyczajna zapewnia po 3 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę płomykówki, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 płomykówki i 3 nietoperze. Każda karta płomykówki zapewnia zatem $3 \times 3 = 9$ punktów, co daje łącznie 18 punktów.*

Podkolan zielonawy (dół, 3×, koszt: 1)

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Wszystkie podkolany zielonawe w Twoim lesie zapewniają po 5 albo 15 punktów. Aby podkolany zielonawy zapewniały 15 punktów, musisz mieć co najmniej 5 różnych gatunków  w swoim lesie, wliczając podkolan zielonawy.

***Przykład.** Masz 2 podkolany zielonawe oraz łącznie 5 różnych gatunków roślin. Każdy podkolan zielonawy zapewnia zatem po 15 punktów, co daje łącznie 30 punktów.*

Podmokłe tereny leśne (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Punkty. Podmokłe tereny leśne zapewniają po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, wliczając tę kartę i uniwersalne wrzosowiska. Jeśli masz więcej niż 1 kartę podmokłych terenów leśnych, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 podmokłe tereny leśne i 3 inne wrzosowiska. Każde podmokłe tereny leśne zapewniają zatem po $5 \times 2 = 10$ punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Rycyk (góra, 4×, koszt: 1)

Efekt. Kartę rycyka można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Bonus. Możesz wziąć dowolną kartę z ręki (niezależnie od jej rodzaju) i umieścić w swoim lesie zakrytą jako uniwersalne wrzosowisko.

Punkty. Jeśli żaden inny gracz nie ma w swoim lesie więcej wrzosowisk od Ciebie (może mieć tyle samo), otrzymujesz 10 punktów za każdego rycyka w Twoim lesie. Jeśli co najmniej 1 z graczy ma w swoim lesie więcej wrzosowisk, Twoje rycyki zapewniają 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 rycyki i 6 wrzosowisk. Pozostali gracze mają w swoich lasach odpowiednio 4 i 6 wrzosowisk, więc żaden z graczy nie ma więcej wrzosowisk od Ciebie. Każdy rycyk w Twoim lesie zapewnia zatem po 10 punktów, co daje łącznie 20 punktów.*

Rzęsorek mniejszy (lewo/prawo, 5×, koszt: 0)

Bonus. Za każdą kartę w Twoim lesie odkryj 1 kartę ze stosu i umieść w swojej jaskini jedną po drugiej. Jeśli dobierzesz 1. albo 2. kartę zimy, odłóż ją na bok i dobierz kolejną kartę ze stosu. Jeśli dobierzesz 3. kartę zimy, rozgrywka natychmiast się kończy – nie dobierasz kolejnych kart ze stosu i nie umieszczasz nowych kart w jaskini.

Punkty. Każdy rzęsorek mniejszy w Twoim lesie zapewnia po 1 punkcie.

Przykład. Masz 3 karty rzęsorka mniejszego, co daje łącznie 3 punkty.

Sarna europejska (lewo/prawo, 5×, koszt: 2)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Sarna europejska zapewnia po 3 punkty za każdy symbol drzewa w Twoim lesie, który odpowiada symbolowi z tej karty, wliczając tę kartę (🍎/🌿/🍃/🍷/👤).

Zauważ, że na każdej karcie sarny europejskiej znajduje się inny symbol drzewa.

Przykład. Masz przedstawioną na obrazku kartę sarny europejskiej i 4 inne karty z tym symbolem drzewa. Ta karta sarny europejskiej zapewnia zatem $5 \times 3 = 15$ punktów.



Strumyk (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Punkty. Strumyk zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem 🧑 w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę strumyka, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

Przykład. Masz 2 strumyki i 5 kart z symbolem 🧑. Każdy strumyk zapewnia po $5 \times 2 = 10$ punktów, co daje łącznie 20 punktów.

Świergotek łąkowy (góra, 4×, koszt: 1)

Punkty. Wartość punktowa tej karty zależy od liczby różnych gatunków 🐦 w Twoim lesie. Jeśli masz tylko świergotka łąkowego, każda taka karta zapewnia po 1 punkcie. Jeśli masz co najmniej 2, 4 albo 6 różnych gatunków ptaków, wliczając świergotka łąkowego, każdy świergotek łąkowy zapewnia po odpowiednio 3, 6 albo 10 punktów.

Przykład. Masz 2 świergotki łąkowe i łącznie 4 różne gatunki ptaków (czapłę siwą, kowalik zwyczajny, pełzaczka leśny i świergotka łąkowego). Każdy świergotek łąkowy zapewnia zatem po 6 punktów, co daje łącznie 12 punktów.

Świtezianka dziewica (góra, 4×, koszt: 0)

Punkty. Ważki różnych gatunków tworzą grupy. Grupa ważek zapewnia 0, 5, 10, 15 albo 30 punktów, gdy składa się odpowiednio z 1, 2, 3, 4 albo 5 różnych gatunków. Każda karta może być częścią wyłącznie 1 grupy.

Przykład. Masz łącznie 5 ważek, które tworzą 2 grupy. Pierwsza grupa składa się z 3 różnych ważek (świtezianka dziewica, leciucha mała, ceriagryon tenellum), więc zapewnia 10 punktów. Druga grupa składa się z 2 gatunków (świtezianka dziewica, leciucha mała), więc zapewnia 5 punktów. Twoje ważki zapewniają zatem łącznie 15 punktów.



Tor (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Efekt stały. Od momentu zagrania tej karty za każdym razem, gdy zagrywasz kartę z symbolem , możesz dodatkowo dobrać kartę ze stosu. Jeśli masz więcej kart torów w swoim lesie, możesz dobrać tyle samo nowych kart (pamiętaj, że limit kart na ręce wynosi 10).

Punkty. Tor zapewnia 0 punktów.

Torfowisko (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Efekt/Punkty. Sama karta torfowiska nie zapewnia żadnych punktów, ale podwaja punkty wszystkich umieszczonych pod nią kart z symbolem .

***Przykład.** Pod Twoją kartą torfowiska znajduje się nasięźrzał pospolity, który zapewnia 3 punkty, oraz podkolan zielonawy, który zapewnia 15 punktów. Przy podliczaniu punktów za te rośliny otrzymasz łącznie $2 \times 3 + 2 \times 15 = 36$ punktów. Samo torfowisko zapewnia 0 punktów.*

Traszką grzebieniastą (dół, 3×, koszt: 1)

Efekt. Kartę traszki grzebieniastej można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Punkty. Wszystkie traszki grzebieniaste w Twoim lesie tworzą grupy. Otrzymujesz 5, 15 albo 25 punktów, jeśli masz odpowiednio 1, 2 albo 3 traszki grzebieniaste w swoim lesie.

***Przykład.** Masz wszystkie 3 traszki grzebieniaste, co daje łącznie 25 punktów.*

Wiązówka błotna (dół, 4×, koszt: 1)

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Każda wiązówka błotna na wrzosowisku zapewnia po 5 punktów. Wiązówki błotne przy kartach drzew i krzewów zapewniają 0 punktów.

***Przykład.** Masz 3 wiązówki błotne, ale tylko 2 z nich są na wrzosowisku. Te 2 wiązówki błotne zapewniają zatem po 5 punktów, co daje łącznie 10 punktów. Ostatnia wiązówka błotna zapewnia 0 punktów, ponieważ nie jest na wrzosowisku.*

Wierzba iwa (drzewo, 6×, koszt: 1)

Bonus. Możesz wziąć dowolną kartę z ręki (*niezależnie od jej rodzaju*) i umieścić w swoim lesie zakrytą jako uniwersalne wrzosowisko.

Punkty. Wierzba iwa zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, wliczając uniwersalne wrzosowiska. Jeśli masz więcej niż 1 kartę wierzby iwy, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 wierzby i 4 wrzosowiska. Każda wierzba zapewnia zatem po 4 punkty, co daje łącznie 8 punktów.*

Wrzos zwyczajny (dół, 4×, koszt: 0)

Punkty. Wrzos zwyczajny zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę wrzosu zwyczajnego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 wrzosi zwyczajne i 3 owady. Każdy wrzos zwyczajny zapewnia zatem po 3 punkty, co daje łącznie 6 punktów.*

Wrzosowisko nizinne (wrzosowisko, 3×, koszt: 2)

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Wrzosowisko nizinne zapewnia po 2 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę wrzosowiska nizinnego, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 wrzosowiska nizinne i 3 gady/płazy. Każde wrzosowisko nizinne zapewnia zatem po $3 \times 2 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*

Wydra europejska (dół, 4×, koszt: 2)

Efekt. Po opłaceniu kosztu możesz dobrać kartę ze stosu (nie z polany).

Punkty. Wydra europejska zapewnia po 3 punkty za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie. Jeśli masz więcej niż 1 kartę wydry europejskiej, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 wydry europejskie i 3 gady/płazy. Każda wydra europejska zapewnia zatem po $3 \times 3 = 9$ punktów, co daje łącznie 18 punktów.*

Zaskroniec zwyczajny (dół, 3×, koszt: 1)

Efekt. Karta zaskronca zwyczajnego może zostać umieszczona wyłącznie na wrzosowisku.

Bonus. Możesz umieścić kartę z symbolem  z ręki w swoim lesie bez opłacania kosztu, ale nie możesz rozpatrzyć jej efektu ani otrzymać bonusu.

Punkty. Każdy zaskroniec zwyczajny w Twoim lesie zapewnia po 7 punktów.

***Przykład.** Masz 2 zaskronce zwyczajne, co daje łącznie $2 \times 5 = 10$ punktów.*

Żaba moczarowa (dół, 3×, koszt: 1)

Efekt. Kartę żaby moczarowej można umieścić wyłącznie na wrzosowisku.

Bonus. Możesz wziąć dowolną kartę z ręki (niezależnie od jej rodzaju) i umieścić w swoim lesie zakrytą jako uniwersalne wrzosowisko.

Punkty. Każda żaba moczarowa w Twoim lesie zapewnia po 8 punktów, jeśli masz co najmniej 5 wrzosowisk. Jeśli masz mniej niż 5 wrzosowisk w swoim lesie, żaba moczarowa zapewnia 0 punktów.

***Przykład.** Masz 2 żaby moczarowe i 5 wrzosowisk. Każda żaba moczarowa zapewnia zatem po 8 punktów, co daje łącznie 16 punktów.*

Żmija zygzakowata (dół, 3×, koszt: 1)

Punkty. Żmija zygzakowata zapewnia po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  i po 1 punkcie za każdą kartę z symbolem  w Twoim lesie, wliczając w to tę kartę. Jeśli masz więcej niż 1 kartę żmii, pomnóż zdobyte w ten sposób punkty przez liczbę tych kart.

***Przykład.** Masz 2 żmije, 1 innego gada/płaza i 3 gryzonie. Oznacza to, że za każdą kartę żmii zdobywasz $2 + 1 + 3 = 6$ punktów, co daje łącznie 12 punktów.*