

FORÊT MIXTE DARTMOOR

AIDE EN LIGNE

Dans cette fiche, vous trouverez une description détaillée des effets et des bonus de toutes les cartes du jeu, ainsi que des précisions sur la façon dont elles vous permettront de gagner des points. Les cartes sont classées par ordre alphabétique et chaque entrée précise, après le titre de la carte et entre parenthèses, où elle doit être placée (*Arbre, Arbuste, Lande, gauche/droite, haut, bas*), ainsi que le nombre d'exemplaires de cette carte dans le jeu et son coût. Si aucun effet ni bonus n'est expliqué, cela signifie que cette carte n'en possède pas.

Agrion de Mercure (*haut, 4x, coût : 0*)

Points : Les Libellules de différentes espèces constituent une série : vous obtenez 0, 5, 10, 15 ou 30 points si votre forêt contient respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 Libellules. Chaque carte ne peut appartenir qu'à une seule série.

Exemple : Vous avez au total 5 Libellules, qui constituent 2 séries. La première contient trois Libellules (*Agrion de Mercure, Leste fiancé, Orthétrum bleuissant*), qui vous rapportent 10 points ; la seconde contient deux Libellules (*Agrion de Mercure, Orthétrum bleuissant*), qui vous rapportent 5 points. Vos Libellules vous rapportent donc un total de 15 points.



Aulne glutineux (*Arbre, 6x, coût : 2*)

Bonus : Jouez un autre tour après celui-ci, en choisissant de nouveau entre les actions A (*Piocher*) et B (*Jouer*).

Points : Chaque Aulne glutineux de votre forêt vous rapporte 5 points.

Exemple : Vous avez 2 Aulnes glutineux, qui vous rapportent donc un total de $2 \times 5 = 10$ points.

Barge à queue noire (*haut, 4x, coût : 1*)

Effet : Vous devez placer la Barge à queue noire sur une Lande ; vous ne pouvez la placer nulle part ailleurs.

Bonus : Placez dans votre forêt une carte de votre main (*du type de votre choix*) face cachée, en tant que Lande universelle.

Points : Chaque Barge à queue noire de votre forêt vous rapporte 10 points si votre forêt contient le plus de Landes (*vous pouvez être à égalité avec un autre joueur*). Si une autre forêt contient plus de Landes que la vôtre, votre Barge à queue noire ne vous rapporte aucun point.

Exemple : Vous avez 2 Barges à queue noire et 6 Landes dans votre forêt ; les autres forêts contiennent respectivement 4 et 6 Landes. Votre forêt est à égalité pour le plus de Landes, chacune de vos Barges à queue noire vous rapporte donc 10 points, pour un total 20 points.

Blaireau du Dartmoor (gauche/droite, 5×, coût : 1)

Effet permanent : Le Blaireau du Dartmoor modifie les règles de placement des Lapins sur son Arbre ou Arbuste, en vous permettant de les y placer sur des emplacements occupés. Vous pouvez placer autant de Lapins que vous le souhaitez sur un même emplacement et ils peuvent cohabiter avec une autre espèce. Attention, l'inverse n'est pas possible : une fois qu'un emplacement est occupé par un Lapin, vous ne pouvez plus y placer une autre espèce, mais vous pouvez y placer des Lapins supplémentaires.

Points : Le Blaireau du Dartmoor vous rapporte 2 points pour chaque carte 🐾 de votre forêt, y compris le Blaireau. Si vous en avez plusieurs, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Blaireaux du Dartmoor et 3 Plantigrades/digitigrades supplémentaires : chaque Blaireau du Dartmoor vous rapporte donc $5 \times 2 = 10$ points, pour un total de 20 points.



Bouleau pubescent (Arbre, 6×, coût : 0)

Effet : Piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Chaque Bouleau pubescent de votre forêt vous rapporte 1 point.

Exemple : Vous avez 3 Bouleaux pubescents, qui vous rapportent donc un total de 3 points.

Bruyère de plaine (Lande, 3×, coût : 2)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte 🍄 de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : La Bruyère de plaine vous rapporte 2 points pour chaque carte 🍄 de votre forêt. Si vous avez plusieurs Bruyères de plaine, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Bruyères de plaine et 3 Amphibiens/reptiles : chaque Bruyère de plaine vous rapporte donc $3 \times 2 = 6$ points, pour un total de 12 points.

Buse variable (haut, 4×, coût : 2)

Effet : Piochez du paquet autant de cartes 🐭 de votre forêt. (N'oubliez pas la limite de 10 cartes en main.)

Points : La Buse variable vous rapporte 2 points pour chaque carte 🐭 de votre forêt. Si vous avez plusieurs Buses variables, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Buses variables et 3 Souris : chaque Buse variable vous rapporte donc $3 \times 2 = 6$ points, pour un total de 12 points.

Callune (bas, 4×, coût : 0)

Points : La Callune vous rapporte 1 point pour chaque carte 🌿 de votre forêt. Si vous avez plusieurs Callunes, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Callunes et 3 Insectes, chaque Callune vous rapporte donc 3 points, pour un total de 6 points.

Caloptéryx vierge (haut, 4x, coût : 0)

Points : Les Libellules de différentes espèces constituent une série : vous obtenez 0, 5, 10, 15 ou 30 points si votre forêt contient respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 Libellules. Chaque carte ne peut appartenir qu'à une seule série.

Exemple : Vous avez au total 5 Libellules, qui constituent 2 séries. La première contient trois Libellules (Caloptéryx vierge, Orthétrum bleuissant, Cériagrion délicat), qui vous rapportent 10 points ; la seconde contient deux Libellules (Caloptéryx vierge, Orthétrum bleuissant), qui vous rapportent 5 points. Vos Libellules vous rapportent donc un total de 15 points.



Campagnol agreste (gauche/droite, 8x, coût : 0)

Effet : Piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Le Campagnol agreste vous rapporte 1 point pour chaque carte 🐭 de votre forêt, y compris le Campagnol agreste. Si vous avez plusieurs Campagnols agrestes, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Campagnols agrestes et 4 autres Souris : chaque Campagnol agreste vous rapporte donc $4+2=6$ points, pour un total de 12 points.

Carabe embrouillé (bas, 4x, coût : 1)

Effet : Placez gratuitement dans votre forêt une carte 🐞 de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Le Carabe embrouillé vous rapporte 1 point pour chaque carte de votre forêt placée en dessous d'un Arbre, d'un Arbuste ou d'une Lande, y compris le Carabe embrouillé. Si vous avez plusieurs Carabes embrouillés, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Carabes embrouillés et 5 autres cartes en dessous d'un Arbre, Arbuste ou Lande : chaque Carabe embrouillé vous rapporte donc 7 points, pour un total de 14 points.

Castor d'Europe (bas, 3x, coût : 2)

Effet : Après avoir payé le coût du Castor d'Europe, placez toutes les cartes 🦫 de la Clairière dans votre Grotte, y compris les cartes utilisées pour payer, s'il s'agit d'Arbres.

Points : Chaque Castor d'Europe de votre forêt vous rapporte un nombre de points égal au nombre de cartes de votre Grotte, quelle que soit leur provenance. Si vous avez plusieurs Castors d'Europe, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Castors d'Europe et 12 cartes dans votre Grotte : chaque Castor d'Europe vous rapporte donc 12 points, pour un total de 24 points. Remarque : votre carte Grotte vous rapporte 12 points supplémentaires, comme indiqué dans son coin inférieur gauche.

Cériagrion délicat (haut, 4×, coût : 0)

Points : Les Libellules de différentes espèces constituent une série : vous obtenez 0, 5, 10, 15 ou 30 points si votre forêt contient respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 Libellules. Chaque carte ne peut appartenir qu'à une seule série.

Exemple : Vous avez au total 5 Libellules, qui constituent 2 séries. La première contient trois Libellules (Cériagrion délicat, Caloptéryx vierge, Orthétrum bleuisseant), qui vous rapportent 10 points ; la seconde contient deux Libellules (Cériagrion délicat, Caloptéryx vierge), qui vous rapportent 5 points. Vos Libellules vous rapportent donc un total de 15 points.



Chêne rouvre (Arbre, 6×, coût : 1)

Points : Le Chêne rouvre vous rapporte 1 point pour chaque carte  et 1 point pour chaque carte  de votre forêt, y compris le Chêne rouvre. Si vous avez plusieurs Chênes rouvres, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Chênes rouvres, 3 autres Arbres et 1 Arbuste : chaque Chêne rouvre vous rapporte donc $2+3+1=6$ points, pour un total de 12 points.

Chevreuil (gauche/droite, 5×, coût : 2)

Bonus : Après avoir payé le coût du Chevreuil, piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Chaque Chevreuil vous rapporte 3 points pour chaque carte de votre forêt présentant la même icône d'Arbre que le Chevreuil, y compris le Chevreuil ( /  /  /  / ).

Attention : chacun des Chevreuils présente une icône d'Arbre différente.

Exemple : Vous avez le Chevreuil de l'illustration ci-contre et 4 autres cartes présentant l'icône  : ce Chevreuil vous rapporte donc $5 \times 3 = 15$ points.



Chironome (gauche/droite, 3×, coût : 0)

Effet : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main et effectuez son effet (cet effet vous permet explicitement d'utiliser l'effet de cette Chauve-souris).

Points : Le Chironome vous rapporte 1 point pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Chironomes, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Chironomes et 4 Chauves-souris : chaque Chironome vous rapporte donc 4 points, pour un total de 8 points.

Coucou gris (haut, 4×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer le Coucou gris sur une carte  ou  dont l'emplacement du haut est déjà occupé par (au moins) un autre oiseau ; vous ne pouvez le placer nulle part ailleurs. Vous pouvez placer autant de Coucou gris que vous le souhaitez sur le même Arbre ou Arbuste (sur plusieurs tours). Vous ne pouvez pas placer de Coucou gris sur une Lande.

Points : Chaque Coucou gris de votre forêt vous rapporte 7 points.

Exemple : Vous avez 2 Coucou gris, qui vous rapportent donc un total de $2 \times 7 = 14$ points.

Couleuvre à collier (bas, 3×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer la Couleuvre à collier sur une Lande ; vous ne pouvez la placer nulle part ailleurs.

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Chaque Couleuvre à collier de votre forêt vous rapporte 5 points.

***Exemple** : Vous avez 2 Couleuvres à collier, qui vous rapportent donc un total de $2 \times 5 = 10$ points.*

Courlis cendré (haut, 4×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer le Courlis cendré sur une Lande ; vous ne pouvez le placer nulle part ailleurs.

Points : Chaque Courlis cendré de votre forêt vous rapporte 3 ou 10 points. Pour obtenir 10 points par Courlis cendré, votre forêt doit contenir au moins 5 cartes  (qui peuvent être différentes, mais pas obligatoirement).

***Exemple** : Vous avez 2 Courlis cendrés et 5 Insectes : chaque Courlis cendré vous rapporte donc 10 points, pour un total de 20 points.*

Effraie des clochers (haut, 4×, coût : 2)

Effet : Pour bénéficier de cet effet, votre forêt doit contenir au moins une Chauve-souris lorsque vous jouez l'Effraie des clochers. Vous jouez alors un autre tour après celui-ci, en choisissant de nouveau entre les actions A (Piocher) et B (Jouer). Vous gagnez au maximum un tour supplémentaire par Effraie des clochers jouée, même si vous avez plusieurs Chauves-souris dans votre forêt.

Points : L'Effraie des clochers vous rapporte 3 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Effraies des clochers, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Effraies des clochers et 3 Chauves-souris : chaque Effraie des clochers vous rapporte donc $3 \times 3 = 9$ points, pour un total de 18 points.*

Faisan de Colchide (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Bonus : Placez dans votre forêt une carte de votre main (du type de votre choix) face cachée, en tant que Lande universelle.

Points : Le Faisan de Colchide vous rapporte 1 point pour chaque carte  et 1 point pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Faisans de Colchide, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Faisans de Colchide, 5 cartes  et 3 cartes  dans votre forêt : chaque Faisan de Colchide vous rapporte donc $5 + 3 = 8$ points, pour un total de 16 points.*

Faux aloès (bas, 4×, coût : 0)

Effet permanent : À partir de maintenant, vous pouvez placer autant de Libellules (de n'importe quelles espèces) que vous le souhaitez sur un emplacement situé en haut d'un Arbre, d'un Arbuste ou d'une Lande contenant un Faux aloès. Ainsi, une Lande contenant un Faux aloès peut contenir un nombre illimité de Libellules ainsi qu'une espèce supplémentaire, différente de la Libellule, sur ses emplacements du haut.

Points : Le Faux aloès vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Faux aloès, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Faux aloès et 6 Libellules : chaque Faux aloès vous rapporte donc $6 \times 2 = 12$ points, pour un total de 24 points.*

Forêt humide (Lande, 3×, coût : 2)

Points : La Forêt humide vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt, y compris la Forêt humide et vos Landes universelles. Si vous avez plusieurs Forêts humides, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Forêts humides et 3 autres Landes : chaque carte Forêt humide vous rapporte donc $5 \times 2 = 10$ points, pour un total de 20 points.

Frêne commun (Arbre, 6×, coût : 2)

Effet : Piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Bonus : Après avoir payé le coût du Frêne commun, placez une carte de la Clairière (pas du paquet) dans votre main. Il peut s'agir d'une des cartes utilisées pour payer (mais ce n'est pas obligatoire).

Points : Le Frêne commun vous rapporte 1 point par icône d'Arbre  et 1 point pour chaque carte  de votre forêt. Une carte présentant ces deux icônes vous rapporte 2 points. Si vous avez plusieurs Frênes communs, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Frênes communs, 5 cartes présentant une icône d'Arbre  et 3 Plantes : chaque Frêne commun vous rapporte donc $5 + 3 = 8$ points, pour un total de 16 points.

Gallinule poule-d'eau (haut, 4×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer la Gallinule poule-d'eau sur une Lande ; vous ne pouvez la placer nulle part ailleurs.

Points : La Gallinule poule-d'eau vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Gallinules poules-d'eau, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Gallinules poules-d'eau et 3 Libellules : chaque Gallinule poule-d'eau vous rapporte donc $3 \times 2 = 6$ points, pour un total de 12 points.

Garenne (Lande, 3×, coût : 2)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : La Garenne vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Garennes, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Garennes et 3 Plantigrades/digitigrades : chaque carte Garenne vous rapporte donc $3 \times 2 = 6$ points, pour un total de 12 points.

Grand tétras (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Effet : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Le Grand tétras vous rapporte 1 point pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Grands tétras, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 3 Grands tétras et 3 Plantes : chaque Grand tétras vous rapporte donc 3 points, pour un total de $3 \times 3 = 9$ points.

Grenouille des champs (bas, 3×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer la Grenouille des champs sur une Lande ; vous ne pouvez la placer nulle part ailleurs.

Bonus : Placez dans votre forêt une carte de votre main (du type de votre choix) face cachée, en tant que Lande universelle.

Points : Chaque Grenouille des champs de votre forêt vous rapporte 8 points si vous avez au moins 5 Landes. Si votre forêt contient moins de 5 Landes, vos Grenouilles des champs ne vous rapportent aucun point.

Exemple : Vous avez 2 Grenouilles des champs et 5 Landes : chaque Grenouille des champs vous rapporte donc 8 points, pour un total de 16 points.

Grimpereau des bois (gauche/droite, 4×, coût : 2)

Effet : Après avoir payé le coût du Grimpereau des bois, piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Chaque Grimpereau des bois de votre forêt vous rapporte 5 points.

Exemple : Vous avez 2 Grimpereaux des bois, qui vous rapportent donc un total de $2 \times 5 = 10$ points.

Héron cendré (haut, 4×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer le Héron cendré sur une Lande ; vous ne pouvez le placer nulle part ailleurs.

Points : Chaque Héron cendré de votre forêt vous rapporte 8 points.

Exemple : Vous avez 2 Hérons cendrés, qui vous rapportent donc un total de 16 points.

Lapin commun du Dartmoor (gauche/droite, 11×, coût : 0)

Effet : Placez immédiatement dans votre forêt un nombre illimité de Lapins communs du Dartmoor de votre main. Si vous n'avez pas d'Arbre contenant un Blaireau du Dartmoor, chaque Lapin doit être placé dans son propre emplacement.

Points : Chaque Lapin commun du Dartmoor vous rapporte un nombre de points égal au nombre total de Lapins de votre forêt, comme indiqué dans le tableau suivant :

Nb de Lapins dans votre forêt	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Points totaux	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121

Exemple : Vous avez 5 Lapins communs du Dartmoor : chacun d'eux vous rapporte donc 5 points, pour un total de $5 \times 5 = 25$ points.

Leste fiancé (haut, 4×, coût : 0)

Points : Les Libellules de différentes espèces constituent une série : vous obtenez 0, 5, 10, 15 ou 30 points si votre forêt contient respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 Libellules. Chaque carte ne peut appartenir qu'à une seule série.

Exemple : Vous avez au total 5 Libellules, qui constituent 2 séries. La première contient trois Libellules (Leste fiancé, Orthétrum bleuisant, Cériagrion délicat), qui vous rapportent 10 points ; la seconde contient deux Libellules (Leste fiancé, Orthétrum bleuissant), qui vous rapportent 5 points. Vos Libellules vous rapportent donc un total de 15 points.



Lézard vivipare (bas, 3×, coût : 2)

Bonus : Après avoir payé le coût du Lézard vivipare, placez une carte de la Clairière (pas du paquet) dans votre main. Il peut s'agir d'une des cartes utilisées pour payer (mais ce n'est pas obligatoire).

Points : Chaque Lézard vivipare de votre forêt vous rapporte 5 ou 15 points. Pour obtenir 15 points par Lézard vivipare, votre forêt doit contenir au moins 3 espèces différentes de ☞, y compris le Lézard vivipare.

Exemple : Vous avez 3 Amphibiens/reptiles différents : 2 Lézards vivipares, 2 Tritons crêtés et 1 Vipère péliade. Chaque Lézard vivipare vous rapporte donc 15 points, pour un total de 30 points.

Loutre d'Europe (bas, 4×, coût : 2)

Effet : Après avoir payé le coût de la Loutre d'Europe, piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : La Loutre d'Europe vous rapporte 3 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Loutres d'Europe, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Loutres d'Europe et 3 Amphibiens/reptiles : chaque Loutre d'Europe vous rapporte donc $3 \times 3 = 9$ points, pour un total de 18 points.*

Marécage tourbeux (Lande, 3×, coût : 2)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Le Marécage tourbeux vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Marécages tourbeux, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Marécages tourbeux et 3 Insectes : chaque Marécage tourbeux vous rapporte donc $3 \times 2 = 6$ points, pour un total de 12 points.*

Moustique (gauche/droite, 2×, coût : 0)

Effet : Placez immédiatement et gratuitement dans votre forêt autant de cartes  que souhaité de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni leur effet ni leur bonus.

Points : Le Moustique vous rapporte 1 point pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Moustiques, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Moustiques et 4 Chauves-souris : chaque Moustique vous rapporte donc 4 points, pour un total de 8 points.*

Mouton domestique du Dartmoor (gauche/droite, 6×, coût : 2)

Effet : Après avoir payé le coût du Mouton, piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Le Mouton domestique du Dartmoor vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt, y compris le Mouton. Si vous avez plusieurs Moutons domestiques du Dartmoor, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Moutons domestiques du Dartmoor et 3 autres Ongulés : chaque Mouton domestique du Dartmoor vous rapporte donc $5 \times 2 = 10$ points, pour un total de 20 points.*

Mulot sylvestre (gauche/droite, 5×, coût : 1)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Le Mulot sylvestre vous rapporte 1 point pour chaque carte  de votre forêt, y compris le Mulot sylvestre. Si vous avez plusieurs Mulots sylvestres, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Mulots sylvestres et 4 autres Souris : chaque Mulot sylvestre vous rapporte donc $2 + 4 = 6$ points, pour un total de 12 points.*

Murin d'Alcathoe (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Effet : Après avoir payé le coût du Murin d'Alcathoe, placez 2 cartes de la Clairière dans votre Grotte. L'une de ces cartes peut être la carte utilisée pour payer (mais ce n'est pas obligatoire).

Points : Chaque carte  de votre forêt vous rapporte 5 points si votre forêt contient au moins 3 espèces de Chauves-souris différentes parmi les 5 du jeu : Murin d'Alcathoe, Murin de Brandt, Noctule commune, Murin de Daubenton et Sérotine commune. Si vous avez moins de 3 espèces de Chauves-souris dans votre forêt, vos Chauves-souris ne vous rapportent aucun point.

***Exemple** : Vous avez 2 Murins d'Alcathoe, 1 Murin de Brandt et 1 Noctule commune : chaque Chauve-souris vous rapporte donc 5 points, pour un total de 20 points.*

Murin de Brandt (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Effet : Révélez 2 cartes du paquet et placez-les dans votre Grotte, l'une après l'autre. Si vous piochez ainsi la première ou la deuxième carte Hiver, mettez-la de côté et piochez une carte de remplacement. Si vous piochez la troisième carte Hiver, la partie prend immédiatement fin : vous ne piochez pas de carte de remplacement et cessez de placer des cartes dans votre Grotte.

Points : Chaque carte  de votre forêt vous rapporte 5 points si votre forêt contient au moins 3 espèces de Chauves-souris différentes parmi les 5 du jeu : Murin d'Alcathoe, Murin de Brandt, Noctule commune, Murin de Daubenton et Sérotine commune. Si vous avez moins de 3 espèces de Chauves-souris dans votre forêt, vos Chauves-souris ne vous rapportent aucun point.

***Exemple** : Vous avez 2 Murins de Brandt, 1 Noctule commune et 1 Murin de Daubenton : chaque Chauve-souris vous rapporte donc 5 points, pour un total de 20 points.*

Murin de Daubenton (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Effet : Après avoir payé le coût du Murin de Daubenton, placez une carte  de la Clairière (pas du paquet) gratuitement dans votre forêt. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus. Il peut s'agir de la carte utilisée pour payer si cette carte est un Insecte (mais ce n'est pas obligatoire). Cet effet ne peut pas être effectué si la Clairière ne contient aucune carte de ce type. Vous ne pouvez pas jouer de carte de votre main à la place.

Points : Chaque carte  de votre forêt vous rapporte 5 points si votre forêt contient au moins 3 espèces de Chauves-souris différentes parmi les 5 du jeu : Murin d'Alcathoe, Murin de Brandt, Noctule commune, Murin de Daubenton et Sérotine commune. Si vous avez moins de 3 espèces de Chauves-souris dans votre forêt, vos Chauves-souris ne vous rapportent aucun point.

***Exemple** : Vous avez 2 Murins de Daubenton, 1 Sérotine commune et 1 Murin d'Alcathoe : chaque Chauve-souris vous rapporte donc 5 points, pour un total de 20 points.*

Musaraigne de Miller (gauche/droite, 5×, coût : 0)

Bonus : Pour chaque carte  de votre forêt, révélez 1 carte du paquet et placez-la dans votre Grotte, l'une après l'autre. Si vous piochez ainsi la première ou la deuxième carte Hiver, mettez-la de côté et piochez une carte de remplacement. Si vous piochez la troisième carte Hiver, la partie prend immédiatement fin : vous ne piochez pas de carte de remplacement et cessez de placer des cartes dans votre Grotte.

Points : Chaque Musaraigne de Miller de votre forêt vous rapporte 1 point.

***Exemple** : Vous avez 3 Musaraignes de Miller, qui vous rapportent donc un total de 3 points.*

Myrtille (bas, 4×, coût : 1)

Effet : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : La Myrtille vous rapporte 2 points pour chaque espèce différente de  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Myrtilles, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Myrtilles et 4 espèces différentes d'Oiseaux : chaque Myrtille vous rapporte donc $4 \times 2 = 8$ points, pour un total de 16 points.*

Narthécie des marais (bas, 3×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer la Narthécie des marais sur une Lande ; vous ne pouvez la placer nulle part ailleurs.

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  ou  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : La Narthécie des marais vous rapporte 1 point pour chaque carte  de votre forêt, y compris les Landes universelles. Si vous avez plusieurs Narthécies des marais, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple** : Vous avez 2 Narthécies des marais et 6 Landes : chaque Narthécie des marais vous rapporte donc 6 points, pour un total de 12 points.*

Noctule commune (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Effet : Après avoir payé le coût de la Noctule commune, placez une carte  de la Clairière (pas du paquet) gratuitement dans votre forêt. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus. Il peut s'agir de la carte utilisée pour payer si cette carte est une Plante (mais ce n'est pas obligatoire). Cet effet ne peut pas être effectué si la Clairière ne contient aucune carte de ce type. Vous ne pouvez pas jouer de carte de votre main à la place.

Points : Chaque carte  de votre forêt vous rapporte 5 points si votre forêt contient au moins 3 espèces de Chauves-souris différentes parmi les 5 du jeu : Murin d'Alcathoe, Murin de Brandt, Noctule commune, Murin de Daubenton et Sérotine commune. Si vous avez moins de 3 espèces de Chauves-souris dans votre forêt, vos Chauves-souris ne vous rapportent aucun point.

Exemple : Vous avez 2 Noctules communes, 1 Murin de Daubenton et 1 Sérotine commune : chaque Chauve-souris vous rapporte donc 5 points, pour un total de 20 points.

Noisetier commun (Arbuste, 4×, coût : 2)

Effet permanent : À partir de maintenant, à chaque fois que vous jouez une carte , après en avoir payé le coût, piochez une carte du paquet. Si vous avez plusieurs Noisetiers communs, piochez autant de cartes que vous possédez de Noisetiers communs. (N'oubliez pas la limite de 10 cartes en main.)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus. En revanche, cette Chauve-souris active l'effet permanent du Noisetier commun.

Points : Le Noisetier commun ne vous rapporte aucun point.

Ophioglosse commun (bas, 4×, coût : 0)

Effet : Piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Chaque Ophioglosse commun de votre forêt vous rapporte 3 points.

Exemple : Vous avez 3 Ophioglosses communs, qui vous rapportent donc un total de $3 \times 3 = 9$ points.

Orthétrum bleissant (haut, 4×, coût : 0)

Points : Les Libellules de différentes espèces constituent une série : vous obtenez 0, 5, 10, 15 ou 30 points si votre forêt contient respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 Libellules. Chaque carte ne peut appartenir qu'à une seule série.

Exemple : Vous avez au total 5 Libellules, qui constituent 2 séries. La première contient trois Libellules (Orthétrum bleissant, Leste fiancé, Cériagrion délicat), qui vous rapportent 10 points ; la seconde contient deux Libellules (Orthétrum bleissant, Leste fiancé), qui vous rapportent 5 points. Vos Libellules vous rapportent donc un total de 15 points.



Osmonde royale (bas, 4×, coût : 1)

Bonus : Jouez un autre tour après celui-ci, en choisissant de nouveau entre les actions A (Piocher) et B (Jouer).

Points : L'Osmonde royale vous rapporte 2 points pour chaque espèce différente de  de votre forêt, y compris l'Osmonde royale. Si vous avez plusieurs Osmondes royales, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Osmondes royales et un total de 4 Plantes différentes : chaque Osmonde royale vous rapporte donc $4 \times 2 = 8$ points, pour un total de 16 points.

Pâturage de rhôs (Lande, 3×, coût : 2)

Bonus : Après avoir payé le coût du Pâturage de rhôs, piochez une carte du paquet (pas de la Clairière).

Points : Le Pâturage de rhôs vous rapporte 2 points pour chaque carte  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Pâturages de rhôs, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple :** Vous avez 2 Pâturages de rhôs et 3 Ongulés : chaque Pâturage de rhôs vous rapporte donc $3 \times 2 = 6$ points, pour un total de 12 points.*

Pipit farlouse (haut, 4×, coût : 1)

Points : La valeur du Pipit farlouse dépend du nombre d'espèces différentes de  de votre forêt. Si elle ne contient que des Pipits farlouses, chacun d'eux vous rapporte 1 point. Si vous avez au moins 2, 4 ou 6 espèces différentes d'Oiseaux, y compris le Pipit farlouse, chaque Pipit farlouse vous rapporte respectivement 3, 6 ou 10 points.

***Exemple :** Vous avez 2 Pipits farlouses et un total de 4 espèces différentes d'Oiseaux (Héron cendré, Sittelle torchepot, Grimpereau des bois et Pipit farlouse) : chaque Pipit farlouse vous rapporte donc 6 points, pour un total de 12 points.*

Platanthère à fleurs verdâtres (bas, 3×, coût : 1)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Chaque Platanthère à fleurs verdâtres de votre forêt vous rapporte 3 ou 15 points. Pour obtenir 15 points par Platanthère à fleurs verdâtres, votre forêt doit contenir au moins 5 espèces différentes de , y compris la Platanthère à fleurs verdâtres.

***Exemple :** Vous avez 2 Platanthères à fleurs verdâtres et un total de 5 espèces de Plantes différentes : chaque Platanthère à fleurs verdâtres vous rapporte donc 15 points, pour un total de 30 points.*

Pommier sauvage (Arbre, 6×, coût : 1)

Bonus : Après avoir payé le coût du Pommier sauvage, placez une carte de la Clairière (pas du paquet) dans votre main. Il peut s'agir de la carte utilisée pour payer (mais ce n'est pas obligatoire).

Points : Chaque Pommier sauvage entièrement occupé de votre forêt vous rapporte 8 points. Si au moins un de ses emplacements est vide, il ne vous rapporte aucun point.

***Exemple :** Vous avez 3 Pommiers sauvages, mais seulement 2 d'entre eux sont entièrement occupés : ces 2 Pommiers sauvages vous rapportent donc 8 points chacun, pour un total de 16 points. Le troisième Pommier sauvage, qui n'est pas entièrement occupé, ne vous rapporte aucun point.*

Poney Dartmoor (gauche/droite, 4×, coût : 2)

Bonus : Placez dans votre forêt une carte de votre main (du type de votre choix) face cachée, en tant que Lande universelle.

Points : Chaque Poney Dartmoor de votre forêt vous rapporte 5 ou 15 points. Pour obtenir 15 points par Poney Dartmoor, votre forêt doit contenir le plus de Landes (vous pouvez être à égalité avec un autre joueur).

***Exemple :** Vous avez 2 Poneys Dartmoor et 5 Landes. Aucun autre joueur ne possède plus de 5 Landes, vos Poneys Dartmoor vous rapportent donc 15 points chacun, pour un total de 30 points.*

Reine-des-prés (bas, 4×, coût : 1)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus.

Points : Chaque Reine-des-prés placée sur une Lande vous rapporte 5 points. Les Reines-des-prés placées sur un Arbre ou un Arbuste ne vous rapportent aucun point.

Exemple : Vous avez 3 Reines-des-prés, mais seulement 2 d'entre elles sont placées sur une Lande : ces 2 Reines-des-prés vous rapportent donc 5 points chacune, pour un total de 10 points. La troisième Reine-des-prés, qui n'est pas placée sur une Lande, ne vous rapporte aucun point.

Ruisseau (Lande, 3×, coût : 2)

Points : Le Ruisseau vous rapporte 2 points pour chaque icône d'Arbre  de votre forêt. Si vous avez plusieurs Ruisseaux, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Ruisseaux et 5 cartes présentant l'icône  : chaque Ruisseau vous rapporte donc 5×2=10 points, pour un total de 20 points.

Saule marsault (Arbre, 6×, coût : 1)

Bonus : Placez dans votre forêt une carte de votre main (du type de votre choix) face cachée, en tant que Lande universelle.

Points : Le Saule marsault vous rapporte 1 point pour chaque carte  de votre forêt (y compris les Landes universelles). Si vous avez plusieurs Saules marsault, ces points sont multipliés en conséquence.

Exemple : Vous avez 2 Saules marsault et 4 Landes : chaque Saule marsault vous rapporte donc 4 points, pour un total de 8 points.

Sérotine commune (gauche/droite, 4×, coût : 1)

Effet : Après avoir payé le coût de la Sérotine commune, placez une carte de la Clairière (pas du paquet) dans votre main. Il peut s'agir de la carte utilisée pour payer (mais ce n'est pas obligatoire).

Points : Chaque carte  de votre forêt vous rapporte 5 points si votre forêt contient au moins 3 espèces de Chauves-souris différentes parmi les 5 du jeu : Murin d'Alcathoe, Murin de Brandt, Noctule commune, Murin de Daubenton et Sérotine commune. Si vous avez moins de 3 espèces de Chauves-souris dans votre forêt, vos Chauves-souris ne vous rapportent aucun point.

Exemple : Vous avez 2 Sérotines communes, 1 Murin d'Alcathoe et 1 Murin de Brandt : chaque Chauve-souris vous rapporte donc 5 points, pour un total de 20 points.

Sittelle torchepot (gauche/droite, 4×, coût : 2)

Bonus : Jouez un autre tour après celui-ci, en choisissant de nouveau entre les actions A (Piocher) et B (Jouer).

Points : Chaque Sittelle torchepot de votre forêt dont l'Arbre ou l'Arbuste est entièrement occupé vous rapporte 10 points. Les Sittelles torchepot placées sur des Arbres ou des Arbustes dont au moins un emplacement est vide ne rapportent aucun point.

Exemple : Vous avez 3 Sittelles torchepot, mais seulement 2 d'entre elles sont placées sur un Arbre ou Arbuste entièrement occupé : ces 2 Sittelles torchepot vous rapportent donc 10 points chacune, pour un total de 20 points. La troisième Sittelle torchepot, dont l'Arbre n'est pas entièrement occupé, ne vous rapporte aucun point.

Source vive (Lande, 3×, coût : 2)

Effet permanent : À partir de maintenant, à chaque fois que vous jouez une autre carte  (y compris lorsque vous placez une carte face cachée en tant que Lande universelle), après en avoir payé le coût, piochez une carte du paquet. Si vous avez plusieurs Sources vives, piochez autant de cartes que vous possédez de Sources vives. (N'oubliez pas la limite de 10 cartes en main.)

Points : La Source vive ne vous rapporte aucun point.

Sureau noir (Arbuste, 4×, coût : 2)

Effet permanent : À partir de maintenant, à chaque fois que vous jouez une carte , après en avoir payé le coût, piochez une carte du paquet. Si vous avez plusieurs Sureau noirs, piochez autant de cartes que vous possédez de Sureau noirs. (N'oubliez pas la limite de 10 cartes en main.)

Bonus : Placez gratuitement dans votre forêt une carte  de votre main. Vous ne pouvez utiliser ni son effet ni son bonus. En revanche, cette Plante active l'effet permanent du Sureau noir.

Points : Le Sureau noir ne vous rapporte aucun point.

Tor (Lande, 3×, coût : 2)

Effet permanent : À partir de maintenant, à chaque fois que vous jouez une carte , après en avoir payé le coût, piochez une carte du paquet. Si vous avez plusieurs Tors, piochez autant de cartes que vous possédez de Tors. (N'oubliez pas la limite de 10 cartes en main.)

Points : Le Tor ne vous rapporte aucun point

Tourbière (Lande, 3×, coût : 2)

Effet/points : La Tourbière ne vous rapporte aucun point en elle-même, mais elle double les points de toutes les cartes  placées en dessous.

***Exemple :** En dessous de votre Tourbière, vous avez un Ophioglosse commun qui vous rapporte 3 points et une Platanthère à fleurs verdâtres qui vous rapporte 15 points. Lorsque vous décomptez les points de ces plantes, vous gagnerez 36 points (=2×3+2×15) ; la Tourbière ne vous rapportera aucun point.*

Traquet motteux (haut, 4×, coût : 1)

Bonus : Pour chaque carte  de votre forêt (y compris les Landes universelles), révélez 1 carte du paquet et placez-la dans votre Grotte, l'une après l'autre. Si vous piochez ainsi la première ou la deuxième carte Hiver, mettez-la de côté et piochez une carte de remplacement. Si vous piochez la troisième carte Hiver, la partie prend immédiatement fin : vous ne piochez pas de carte de remplacement et cessez de placer des cartes dans votre Grotte.

Points : Chaque Traquet motteux placé sur une Lande vous rapporte 5 points. Les Traquets motteux placés sur un Arbre ou un Arbuste ne rapportent aucun point.

***Exemple :** Vous avez 3 Traquets motteux, mais seulement 2 d'entre eux sont placés sur une Lande : ces 2 Traquets motteux vous rapportent donc 5 points chacun, pour un total de 10 points. Le troisième Traquet motteux, qui n'est pas sur une Lande, ne rapporte aucun point.*

Triton crêté (bas, 3×, coût : 1)

Effet : Vous devez placer le Triton crêté sur une Lande ; vous ne pouvez le placer nulle part ailleurs.

Points : Tous vos Tritons crêtés constituent une série : vous obtenez 5, 15 ou 25 points si votre forêt contient respectivement 1, 2 ou 3 Tritons crêtés.

***Exemple :** Vous avez 3 Tritons crêtés, qui vous rapportent un total de 25 points.*

Vipère péliade (bas, 3×, coût : 1)

Points : La Vipère péliade vous rapporte 1 point pour chaque carte  et 1 point pour chaque carte  de votre forêt, y compris la Vipère péliade. Si vous avez plusieurs Vipères péliades, ces points sont multipliés en conséquence.

***Exemple :** Vous avez 2 Vipères péliades, 1 autre Amphibien/reptile et 3 Souris : chaque Vipère péliade vous rapporte donc 2+1+3=6 points, pour donc un total de 12 points.*