

FOREST SHUFFLE

APÊNDICE

Este material explica em detalhes os **efeitos**, **bônus** e **valores em pontos** de todas as **cartas** em **ordem alfabética**. Em cada entrada, ao lado do nome, aparecem entre parênteses a posição da carta na floresta (*se é uma árvore, esquerda/direita, superior ou inferior*), quantas cópias dela há no baralho e o custo para jogá-la. Se uma entrada não mencionar efeito ou bônus, é porque a carta não oferece um.

Abelhão-azul (*esquerda/direita, 4x, custo: 1*)

Efeito: Toda vez que um valor em pontos depender da contagem de uma certa espécie de árvore, cada Abelhão-azul conectado a uma árvore dessa espécie aumentará essa contagem em 1. O Abelhão-azul é relevante no caso de apenas cinco cartas:

- **Faia:** As Faias só marcam pontos quando você tem pelo menos 4 delas. Por exemplo, 3 Faias e um Abelhão-azul conectado a uma delas contariam como 4 Faias. Consequentemente, as 3 Faias marcam 5 pontos cada, para um total de 15 pontos (*consulte Faias*). Você não marca 5 pontos pelo Abelhão-azul, porque essa carta não é uma Faia.
- **Castanheiro-da-índia:** Os Castanheiros-da-índia formam um conjunto cujo valor depende do total de Castanheiros-da-índia na sua floresta. Um Abelhão-azul conectado a um Castanheiro-da-índia aumenta esse valor. Por exemplo, 2 Castanheiros-da-índia e um Abelhão-azul conectado a cada um deles marcam 16 pontos (*porque, na contagem, seriam 4 Castanheiros-da-índia*); sem os Abelhões-azuis, o conjunto marcaria apenas 4 pontos: (*consulte Castanheiro-da-índia*).
- **Tílias:** As Tílias marcam 3 pontos cada (*e não 1 ponto cada*) se você tiver a floresta com a maior quantidade de Tílias. O Abelhão-azul pode ajudar você a garantir a primeira colocação.

Exemplo: Ana tem 3 Tílias, Beto tem 2 e Cecília tem 2 com 2 Abelhões-azuis conectados. Na contagem, é como se Cecília tivesse 4 Tílias e, portanto, é dela a floresta com mais dessas árvores. Consequentemente, Ana marca 3 pontos com suas Tílias, Beto marca 2 e Cecília, $2 \times 3 = 6$ pontos. Os Abelhões-azuis não marcam pontos adicionais, porque não são árvores, mas ajudaram Cecília a marcar mais pontos com suas Tílias.

- **Pica-pau-malhado-grande e Musgo:** Os valores dessas cartas dependem da contagem de árvores na sua floresta. Seus Abelhões-azuis aumentam esse total.

Em todos os outros casos, considere o **contraexemplo** a seguir: Você tem 3 Carvalhos, um Abelhão-azul conectado a um deles e todas as 8 espécies de árvore. Na contagem de Carvalhos, você teria 4 deles. Mas, de um jeito ou de outro, você marca apenas $3 \times 10 = 30$ pontos (*consulte Carvalho*), porque o Abelhão-azul não é um Carvalho.

Pontos: O Abelhão-azul não marca pontos.

Abeto-branco (árvore, 6×, custo: 2)

Bônus: Coloque uma carta  da sua mão na sua floresta, sem custo. Não use o efeito nem o bônus dessa carta.

Pontos: O Abeto-branco marca 2 pontos para cada carta nos espaços de carta dele. Normalmente, o Abeto-branco marca 8 pontos no máximo, a menos que múltiplos Sapos e/ou Lebres-europeias compartilhem espaços de carta nessa árvore. Cada uma dessas cartas adicionais também aumenta em 2 pontos o valor do Abeto-branco.



Exemplo: Você tem 2 Abetos-brancos, um deles com 5 e outro com 3 cartas nos respectivos espaços de carta; consequentemente, seus Abetos-brancos marcam, respectivamente, $5 \times 2 = 10$ pontos e $3 \times 2 = 6$ pontos, para um total de 16 pontos.

Abeto-de-douglas (árvore, 7×, custo: 2)

Bônus: Jogue mais um turno após completar o atual, escolhendo normalmente entre as ações A (Comprar) e B (Jogar).

Pontos: Cada Abeto-de-douglas na sua floresta marca 5 pontos.

Exemplo: Você tem 3 Abetos-de-douglas e marca um total de $3 \times 5 = 15$ pontos.

Açor (superior, 4×, custo: 2)

Pontos: O Açor marca 3 pontos para cada carta  na sua floresta, incluindo o próprio Açor. Se você tiver mais de um Açor na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Açores e 2 outras aves; consequentemente, cada Açor marca $4 \times 3 = 12$ pontos, para um total de 24 pontos.

Amanita-mata-moscas (inferior, 2×, custo: 2)

Efeito permanente: A partir do seu próximo turno, toda vez que jogar uma carta , você poderá comprar uma carta do baralho depois de pagar pela carta , mas antes de resolver o efeito e bônus correspondentes. Se você tiver os dois Amanitas-mata-moscas, você poderá comprar até 2 cartas do baralho ao jogar uma carta .

Pontos: O Amanita-mata-moscas não marca pontos.

Amora-silvestre (inferior, 3×, custo: 0)

Pontos: Cada Amora-silvestre marca 2 pontos para cada carta  na sua floresta, incluindo a Amora-silvestre. Se você tiver mais de uma Amora-silvestre na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Amoras-silvestres e 2 outras plantas; consequentemente, cada Amora-silvestre marca $4 \times 2 = 8$ pontos, para um total de 16 pontos.

Antiopa (superior, 4x, custo: 0)

Pontos: Borboletas de espécies diferentes formam um conjunto: você marca 0, 3, 6, 12 ou 20 pontos para cada conjunto de, respectivamente, 1, 2, 3, 4 ou 5 espécies de borboleta na sua floresta. Cada carta só pode pertencer a um conjunto.

Exemplo: Você tem um total de 5 borboletas, formando 2 conjuntos. O primeiro conjunto é formado por três borboletas (Antiopa, Pavão-Diurno e Imperador-púrpura) e marca 6 pontos; o segundo conjunto é formado por duas borboletas (Antiopa e Pavão-Diurno) e marca 3 pontos. Consequentemente, você marca um total de 9 pontos com suas borboletas.



Arganaz-cinzent (esquerda/direita, 4x, custo: 1)

Pontos: Cada Arganaz-cinzent na sua floresta que ocupar a mesma árvore que um morcego (no espaço de carta oposto) marca 15 pontos. Arganazes-cinzentos em árvores sem morcegos não marcam pontos.

Exemplo: Você tem uma árvore com um Arganaz-cinzent e um morcego, e uma outra com um Arganaz-cinzent e um Corço; consequentemente, o primeiro Arganaz-cinzent marca 15 pontos; o segundo não marca pontos.



Bacorinho (esquerda/direita, 4x, custo: 0)

Pontos: Cada Bacorinho na sua floresta marca 1 ponto.

Exemplo: Você tem 2 Bacorinhos e marca um total de 2 pontos.

Boleto-doce (inferior, 2x, custo: 2)

Efeito permanente: A partir do seu próximo turno, toda vez que jogar uma carta acima de uma árvore, você poderá comprar uma carta do baralho depois de pagar pela carta jogada, mas antes de resolver o efeito e bônus correspondentes. Se tiver os dois Boleto-doces, você poderá comprar até 2 cartas ao jogar uma carta acima de uma árvore.

Pontos: O Boleto-doce não marca pontos.

Borboleta-dos-ulmeiros (superior, 4x, custo: 0)

Pontos: Borboletas de espécies diferentes formam um conjunto: você marca 0, 3, 6, 12 ou 20 pontos para cada conjunto de, respectivamente, 1, 2, 3, 4 ou 5 espécies de borboleta na sua floresta. Cada carta só pode pertencer a um conjunto.

Exemplo: Você tem um total de 5 borboletas, formando 2 conjuntos. O primeiro conjunto é formado por três borboletas (Borboleta-dos-ulmeiros, Pavão-Diurno e Imperador-púrpura) e marca 6 pontos; o segundo conjunto é formado por duas borboletas (Borboleta-dos-ulmeiros e Pavão-Diurno) e marca 3 pontos. Consequentemente, você marca um total de 9 pontos com suas borboletas.



Bordo (árvore, 6x, custo: 2)

Pontos: O Bordo marca 1 ponto para cada carta  na sua floresta, incluindo o próprio Bordo e brotos de árvores. Se você tiver mais de um Bordo na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Bordos, 7 outras árvores e 1 broto de árvore; consequentemente, cada Bordo marca 10 pontos, para um total de 20 pontos.

Cágado (inferior, 2x, custo: 2)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Pontos: Cada Cágado na sua floresta marca 5 pontos.

Exemplo: Você tem 2 Cágados e marca um total de $2 \times 5 = 10$ pontos.

Cantarela (inferior, 2x, custo: 2)

Efeito permanente: A partir do seu próximo turno, toda vez que jogar uma carta , você poderá comprar uma carta do baralho depois de pagar pela carta , mas antes de resolver o efeito e bônus correspondentes. Se você tiver as duas Cantarelas, você poderá comprar até 2 cartas do baralho ao jogar uma carta .

Pontos: A Cantarela não marca pontos.

Carvalho (árvore, 7x, custo: 2)

Bônus: Jogue mais um turno após completar o atual, escolhendo normalmente entre as ações A (Comprar) e B (Jogar).

Pontos: Cada Carvalho na sua floresta marcará 10 pontos se a sua floresta tiver todas as 8 espécies de árvore: Faia, Videiro, Abeto-de-douglas, Castanheiro-da-índia, Tília, Carvalho, Abeto-branco e Bordo. Se faltar pelo menos uma espécie de árvore na sua floresta, seus Carvalhos não marcarão pontos.

Exemplo: Você tem 2 Carvalhos e quase todas as espécies de árvores; falta só o Abeto-branco. Consequentemente, seus Carvalhos não marcam pontos. Se você tivesse todas as espécies de árvore, seus Carvalhos marcariam $2 \times 10 = 20$ pontos.

Castanheiro-da-índia (árvore, 11x, custo: 1)

Pontos: Todos os seus Castanheiros-da-índia formam um conjunto: você marcará 1, 4, 9, 16, 25 ou 36 pontos se tiver exatamente 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 Castanheiros-da-índia; se tiver 7 ou mais dessas árvores, você marcará 49 pontos. Abelhões-azuis conectados aos seus Castanheiros-da-índia aumentam o total de Castanheiros-da-índia que você possui (consulte Abelhão-azul).

Exemplo: Você tem 3 Castanheiros-da-índia e marca um total de 9 pontos.



Corço (esquerda/direita, 5x, custo: 2)

Bônus: Compre uma carta do baralho.

Pontos: O Corço marca 3 pontos para cada carta na sua floresta que apresentar o mesmo símbolo de árvore que o próprio Corço (, , , , ), incluindo ele mesmo. Observe que cada Corço apresenta um símbolo de árvore diferente.

Exemplo: Você tem o Corço ilustrado ao lado e outras 4 cartas com o símbolo ; consequentemente, esse Corço marca um total de $5 \times 3 = 15$ pontos.



Coruja-do-mato-europeia (superior, 4x, custo: 2)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Bônus: Compre duas cartas do baralho (além da carta comprada graças ao efeito da Coruja-do-mato-europeia).

Pontos: Cada Coruja-do-mato-europeia na sua floresta marca 5 pontos.

Exemplo: Você tem 2 Corujas-do-mato-europeias e marca um total de $2 \times 5 = 10$ pontos.

Dom-fafe (superior, 4x, custo: 1)

Pontos: Dom-fafe marca 2 pontos para cada carta  na sua floresta. Se você tiver mais de um Dom-fafe na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Dom-fafes e 3 insetos; consequentemente, cada Dom-fafe marca $3 \times 2 = 6$ pontos, para um total de 12 pontos.

Esquilo-vermelho (superior, 4x, custo: 0)

Pontos: Cada Esquilo-vermelho acima de um Carvalho na sua floresta marca 5 pontos. Os Esquilos-vermelhos acima de outras espécies de árvore não marcam pontos.

Exemplo: Você tem 3 Esquilos-vermelhos, sendo que 2 deles estão acima de Carvalhos. Consequentemente, esses 2 Esquilos-vermelhos marcam 5 pontos cada, para um total de 10 pontos.

Faia (árvore, 10x, custo: 1)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Pontos: Cada Faia na sua floresta marcará 5 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 4 Faias. Se houver menos de 4 Faias na sua floresta, suas Faias não marcarão pontos. Abelhões-azuis conectados às suas Faias aumentam o total de Faias que você possui (consulte Abelhão-azul). A tabela a seguir informa as pontuações possíveis para as Faias:

Nº de Faias na sua floresta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
pontuação	0	0*	0**	20	25	30	35	40	45	50

*10 pontos se você tiver conectado pelo menos dois Abelhões-azuis às suas Faias

**15 pontos se você tiver conectado pelo menos um Abelhão-azul a uma Faia

Feto Arborescente (inferior, 3x, custo: 1)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Pontos: O Feto Arborescente marca 6 pontos para cada carta  na sua floresta. Se você tiver mais de um Feto Arborescente na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Fetos Arborescentes e 3 anfíbios; consequentemente, cada Feto Arborescente marca $3 \times 6 = 18$ pontos, para um total de 36 pontos.

Formiga-da-madeira (inferior, 3×, custo: 1)

Pontos: A Formiga-da-madeira marca 2 pontos para cada carta abaixo das árvores na sua floresta, incluindo a própria Formiga-da-madeira. Se você tiver mais de um Formiga-da-madeira na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

***Exemplo:** Você tem 2 Formigas-da-madeira e 5 outras cartas abaixo de árvores; consequentemente, cada Formiga-da-madeira marca $7 \times 2 = 14$ pontos, para um total de 28 pontos.*

Frade (inferior, 2×, custo: 2)

Efeito permanente: A partir do seu próximo turno, toda vez que jogar uma carta abaixo de uma árvore, você poderá comprar uma carta do baralho depois de pagar pela carta jogada, mas antes de resolver o efeito e bônus correspondentes. Se tiver os dois Frades, você poderá comprar até 2 cartas do baralho ao jogar uma carta abaixo de uma árvore. (Ao jogar o segundo Frade, no entanto, você compra apenas uma carta por causa do primeiro Frade.)

Pontos: O Frade não marca pontos.

Fuinha (esquerda/direita, 5×, custo: 1)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Pontos: A Fuinha marca 5 pontos para cada árvore totalmente ocupada na sua floresta. Se você tiver mais de uma Fuinha na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente. Lembrete: considere uma árvore totalmente ocupada quando houver pelo menos uma carta conectada a cada uma de suas quatro bordas.

***Exemplo:** Você tem 2 Fuinhas e 3 árvores totalmente ocupadas; consequentemente, cada Fuinha marca $3 \times 5 = 15$ pontos, para um total de 30 pontos.*



Gaio-comum (superior, 4×, custo: 1)

Efeito: Jogue mais um turno após completar o atual, escolhendo normalmente entre as ações A (Comprar) e B (Jogar).

Pontos: Cada Gaio-comum na sua floresta marca 3 pontos.

***Exemplo:** Você tem 3 Gaio-comuns e marca um total de $3 \times 3 = 9$ pontos.*

Gamo (esquerda/direita, 4×, custo: 2)

Bônus: Compre duas cartas do baralho.

Pontos: O Gamo marca 3 pontos para cada carta  na sua floresta, incluindo o próprio Gamo. Se você tiver mais de um Gamo na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

***Exemplo:** Você tem 2 Gamos e 2 outros animais de cascos fendidos; consequentemente, cada Gamo marca $4 \times 3 = 12$ pontos, para um total de 24 pontos.*

Grande-laranja (superior, 4x, custo: 0)

Pontos: Borboletas de espécies diferentes formam um conjunto: você marca 0, 3, 6, 12 ou 20 pontos para cada conjunto de, respectivamente, 1, 2, 3, 4 ou 5 espécies de borboleta na sua floresta. Cada carta só pode pertencer a um conjunto.

Exemplo: Você tem um total de 5 borboletas, formando 2 conjuntos. O primeiro conjunto é formado por três borboletas (Grande-laranja, Pavão-Diurno e Imperador-púrpura) e marca 6 pontos; o segundo conjunto é formado por duas borboletas (Grande-laranja e Pavão-Diurno) e marca 3 pontos. Consequentemente, você marca um total de 9 pontos com suas borboletas.



Guaxinim (esquerda/direita, 4x, custo: 1)

Efeito: Depois de pagar pelo Guaxinim, coloque qualquer quantidade de cartas que sobraram na sua mão embaixo da sua carta de caverna e compre a mesma quantidade de cartas do baralho. Você tem a opção de colocar nenhuma carta na sua caverna.

Pontos: O Guaxinim não marca pontos, mas cada carta na sua caverna marca 1 ponto.

Exemplo: Você tem 8 cartas na mão ao jogar o Guaxinim. Depois de pagar o custo, você coloca na sua caverna 5 das 6 cartas que sobraram na sua mão. No fim da partida, essas cartas marcarão um total de 5 pontos.

Imperador-púrpura (superior, 4x, custo: 0)

Pontos: Borboletas de espécies diferentes formam um conjunto: você marca 0, 3, 6, 12 ou 20 pontos para cada conjunto de, respectivamente, 1, 2, 3, 4 ou 5 espécies de borboleta na sua floresta. Cada carta só pode pertencer a um conjunto.

Exemplo: Você tem um total de 5 borboletas, formando 2 conjuntos. O primeiro conjunto é formado por três borboletas (Imperador-púrpura, Pavão-Diurno e Antiopa) e marca 6 pontos; o segundo conjunto é formado por duas borboletas (Imperador-púrpura e Pavão-diurno) e marca 3 pontos. Consequentemente, você marca um total de 9 pontos com suas borboletas.



Javali (esquerda/direita, 5x, custo: 2)

Pontos: Cada Javali na sua floresta marcará 10 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 1 Bacorinho. Se não houver Bacorinhos na sua floresta, seus Javalis não marcarão pontos.

Exemplo: Você tem 2 Javalis e 1 Bacorinho; consequentemente, cada Javali marca 10 pontos, para um total de 20 pontos.

Lebre-europeia (esquerda/direita, 11x, custo: 0)

Efeito permanente: Se jogar outra Lebre-europeia em um turno mais adiante, você poderá colocá-la no mesmo espaço ocupado por esta carta. Qualquer quantidade de Lebres-europeias pode ocupar um mesmo espaço de carta. (Se você jogar uma Lebre-europeia por um efeito 🐾 ➡, você poderá colocá-la em um espaço que já contenha uma ou mais Lebres-europeias.)

Pontos: Cada uma das suas Lebres-europeias na sua floresta marca uma quantidade de pontos igual ao total de Lebres-europeias na sua floresta. A tabela a seguir informa as pontuações possíveis para as Lebres-europeias:

Nº de Lebres-europeias na sua floresta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
pontuação	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121

Exemplo: Você tem 5 Lebres-europeias compartilhando espaços à esquerda e à direita de um Carvalho: 2 à esquerda e 3 à direita; consequentemente, cada Lebre-europeia marca 5 pontos, para um total de $5 \times 5 = 25$ pontos.



Lince (esquerda/direita, 6x, custo: 1)

Pontos: Cada Lince na sua floresta marcará 10 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 1 Corço. Se não houver Corços na sua floresta, seus Linces não marcarão pontos.

Exemplo: Você tem 3 Linces e 1 Corço; consequentemente, cada Lince marca 10 pontos, para um total de 30 pontos.

Lobo (esquerda/direita, 4x, custo: 3)

Efeito: Compre do baralho a quantidade de cartas igual ao número atual de cartas 🐾 na sua floresta. (Respeite o limite de 10 cartas na mão.)

Bônus: Jogue mais um turno após completar o atual, escolhendo normalmente entre as ações A (Comprar) e B (Jogar).

Pontos: O Lobo marca 5 pontos para cada carta 🐾 na sua floresta. Se você tiver mais de um Lobo na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Lobos e 3 veados; consequentemente, cada Lobo marca $3 \times 5 = 15$ pontos, para um total de 30 pontos.

Morango-silvestre (inferior, 3x, custo: 0)

Pontos: Cada Morango-silvestre na sua floresta marcará 10 pontos se a sua floresta tiver todas as 8 espécies de árvores: Faia, Videoeiro, Abeto-de-douglas, Castanheiro-da-india, Tília, Carvalho, Abeto-branco e Bordo. Se faltar pelo menos uma espécie de árvore na sua floresta, seus Morangos-silvestres não marcarão pontos.

Exemplo: Você tem 2 Morangos-silvestres e todas as 8 espécies de árvore; consequentemente, cada Morango-silvestre marca 10 pontos, para um total de 20 pontos.

Morcego-de-bechstein (esquerda/direita, 3×, custo: 1)

Pontos: Cada morcego na sua floresta marcará 5 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 3 das 4 diferentes espécies de morcego do jogo: Morcego-negro, Morcego-de-bechstein, Morcego-orelhudo-castanho e Morcego-de-ferradura-grande. Se houver menos de 3 espécies de morcego na sua floresta, seus morcegos não marcarão pontos.

***Exemplo:** Você tem 2 Morcegos-de-bechstein, 1 Morcego-orelhudo-castanho e 1 Morcego-negro; consequentemente, cada morcego marca 5 pontos, para um total de 20 pontos.*

Morcego-de-ferradura-grande (esquerda/direita, 3×, custo: 1)

Pontos: Cada morcego na sua floresta marcará 5 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 3 das 4 diferentes espécies de morcego do jogo: Morcego-negro, Morcego-de-bechstein, Morcego-orelhudo-castanho e Morcego-de-ferradura-grande. Se houver menos de 3 espécies de morcego na sua floresta, seus morcegos não marcarão pontos.

***Exemplo:** Você tem 2 Morcegos-de-ferradura-grandes, 1 Morcego-orelhudo-castanho e 1 Morcego-negro; consequentemente, cada morcego marca 5 pontos, para um total de 20 pontos.*

Morcego-negro (esquerda/direita, 3×, custo: 1)

Pontos: Cada morcego na sua floresta marcará 5 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 3 das 4 diferentes espécies de morcego do jogo: Morcego-negro, Morcego-de-bechstein, Morcego-orelhudo-castanho e Morcego-de-ferradura-grande. Se houver menos de 3 espécies de morcego na sua floresta, seus morcegos não marcarão pontos.

***Exemplo:** Você tem 2 Morcegos-negros, 1 Morcego-orelhudo-castanho e 1 Morcego-de-ferradura-grande; consequentemente, cada morcego marca 5 pontos, para um total de 20 pontos.*

Morcego-orelhudo-castanho (esquerda/direita, 3×, custo: 1)

Pontos: Cada morcego na sua floresta marcará 5 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 3 das 4 diferentes espécies de morcego do jogo: Morcego-negro, Morcego-de-bechstein, Morcego-orelhudo-castanho e Morcego-de-ferradura-grande. Se houver menos de 3 espécies de morcego na sua floresta, seus morcegos não marcarão pontos.

***Exemplo:** Você tem 2 Morcegos-orelhudos-castanhos, 1 Morcego-de-bechstein e 1 Morcego-negro; consequentemente, cada morcego marca 5 pontos, para um total de 20 pontos.*

Mosquito (esquerda/direita, 3×, custo: 0)

Efeito: Coloque qualquer quantidade de morcegos da sua mão na sua floresta, sem custo.

Pontos: O Mosquito marca 1 ponto para cada carta 🦋 na sua floresta. Se você tiver mais de um Mosquito na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

***Exemplo:** Você tem 2 Mosquitos e 4 morcegos; consequentemente, cada Mosquito marca $4 \times 1 = 4$ pontos, para um total de 8 pontos.*

Musgo (inferior, 3×, custo: 0)

Pontos: Cada Musgo na sua floresta marcará 10 pontos se a sua floresta tiver pelo menos 10 árvores, incluindo brotos de árvores. Abelhões-azuis aumentam o total de árvores na sua floresta (consulte Abelhão-azul). Se houver menos de 10 árvores na sua floresta, seus Musgos não marcarão pontos.

***Exemplo:** Você tem 2 Musgos, 9 árvores e 1 broto de árvore na sua floresta; consequentemente, cada Musgo marca 10 pontos, para um total de 20 pontos.*

Ouriço (inferior, 3×, custo: 1)

Bônus: Compre uma carta do baralho.

Pontos: O Ouriço marca 2 pontos para cada carta 🦉 na sua floresta. Se você tiver mais de um Ouriço na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

Exemplo: Você tem 2 Ouriços e 3 borboletas; consequentemente, cada Ouriço marca $3 \times 2 = 6$ pontos, para um total de 12 pontos.

Pavão-diurno (superior, 4×, custo: 0)

Pontos: Borboletas de espécies diferentes formam um conjunto: você marca 0, 3, 6, 12 ou 20 pontos para cada conjunto de, respectivamente, 1, 2, 3, 4 ou 5 espécies de borboleta sua floresta. Cada carta só pode pertencer a um conjunto.

Exemplo: Você tem um total de 5 borboletas, formando 2 conjuntos. O primeiro conjunto é formado por três borboletas (Pavão-Diurno, Imperador-púrpura e Antiopa) e marca 6 pontos; o segundo conjunto é formado por duas borboletas (Pavão-Diurno e Imperador-púrpura) e marca 3 pontos. Consequentemente, você marca um total de 9 pontos com suas borboletas.



Perereca (inferior, 3×, custo: 0)

Pontos: A Perereca marca 5 pontos para cada Mosquito na sua floresta. Se você tiver mais de um Perereca na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente. (Existem 3 Mosquitos no jogo.)

Exemplo: Você tem 2 Pererecas e 2 Mosquitos; consequentemente, cada Perereca marca $2 \times 5 = 10$ pontos, para um total de 20 pontos.

Pica-pau-malhado-grande (superior, 4×, custo: 1)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Pontos: Cada Pica-pau-malhado-grande na sua floresta marcará 10 pontos se você tiver a floresta com a maior quantidade de árvores, incluindo brotos (ou se empatar com a maior quantidade). Abelhões-azuis aumentam o total de árvores na sua floresta (consulte Abelhão-azul). Se uma outra floresta tiver mais árvores que a sua, seus Pica-paus-malhados-grandes não marcarão pontos.

Exemplo: Você tem 2 Pica-paus-malhados-grandes e 10 árvores na sua floresta; as outras florestas têm 9 e 10 árvores, respectivamente. Portanto, como sua floresta divide a primeira colocação na contagem árvores, cada um dos seus Pica-paus-malhados-grandes marca 10 pontos, para um total de 20 pontos.

Raposa-vermelha (esquerda/direita, 5×, custo: 2)

Efeito: Compre do baralho a quantidade de cartas igual ao número atual de Lebres-europeias na sua floresta. (Respeite o limite de 10 cartas na mão.)

Pontos: A Raposa-vermelha marca 2 pontos para cada Lebre-europeia na sua floresta. Se você tiver mais de uma Raposa-vermelha na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente. (Existem 11 Lebres-europeias no jogo.)

Exemplo: Você tem 2 Raposas-vermelhas e 3 Lebres-europeias; consequentemente, cada Raposa-vermelha marca $3 \times 2 = 6$ pontos, para um total de 12 pontos.

Salamandra-de-fogo (inferior, 3×, custo: 1)

Bônus: Coloque uma carta  da sua mão na sua floresta, sem custo. Não use o efeito nem o bônus dessa carta.

Pontos: Todas as suas Salamandras-de-fogo formam um conjunto: você marca 5, 15 ou 25 pontos se tiver, respectivamente, 1, 2 ou 3 Salamandras-de-fogo na sua floresta.

Exemplo: Você tem 3 Salamandras-de-fogo e marca um total de 25 pontos.

Sapo (inferior, 6×, custo: 0)

Efeito permanente: Se jogar outro Sapo em um turno mais adiante, você poderá colocá-lo no mesmo espaço de carta ocupado por esta carta. Dois Sapos, no máximo, podem compartilhar um mesmo espaço de carta.

Pontos: Cada Sapo que compartilhar um mesmo espaço de carta com outro Sapo na sua floresta marca 5 pontos. Um Sapo sozinho em um espaço de carta não marca pontos.

Exemplo: Você tem 3 Sapos, sendo que 2 deles compartilham o mesmo espaço de carta. Consequentemente, esses 2 Sapos marcam 5 pontos cada, para um total de 10 pontos.



Tentilhão (superior, 4×, custo: 1)

Pontos: Cada Tentilhão acima de uma Faia na sua floresta marca 5 pontos. Tentilhões acima de outras espécies de árvore não marcam pontos.

Exemplo: Você tem 3 Tentilhões, sendo que 2 deles estão acima de Faias. Consequentemente, esses 2 Tentilhões marcam 5 pontos cada, para um total de 10 pontos.

Texugo-europeu (esquerda/direita, 4×, custo: 1)

Bônus: Coloque uma carta  da sua mão na sua floresta, sem custo. Não use o efeito nem o bônus dessa carta.

Pontos: Cada Texugo-europeu na sua floresta marca 2 pontos.

Exemplo: Você tem 2 Texugos-europeus e marca um total de $2 \times 2 = 4$ pontos.

Tília (árvore, 9×, custo: 1)

Pontos: Cada Tília na sua floresta marca 1 ponto. Se você tiver a floresta com a maior quantidade de Tílias (ou se empatar com a maior quantidade), cada uma das suas Tílias marcará 3 pontos em vez disso. Abelhões-azuis conectados às suas Tílias aumentam o total de Tílias que você possui (consulte Abelhão-azul).

Exemplo: Você tem 3 Tílias e nenhum outro jogador tem mais Tílias que você; consequentemente, cada uma das suas Tílias marca 3 pontos, para um total de 9 pontos.

Toupeira (inferior, 2×, custo: 2)

Efeito: Depois de jogar a Toupeira, você pode jogar qualquer quantidade de cartas adicionais, como se segue:

1. Decida quais cartas atualmente na sua mão você quer jogar usando o efeito da Toupeira.
2. Pague o custo combinado de todas as cartas que você deseja jogar e coloque-as na sua floresta de acordo com as regras normais. Fique atento às cartas que você pagar com símbolos de árvore compatíveis (*para poder ativar os respectivos bônus*).
3. Por último, resolva possíveis efeitos e bônus das cartas que foram jogadas, seguindo a ordem em que estas entraram em jogo.
4. As cartas novas que você receber graças aos efeitos e bônus das cartas que foram jogadas são irrelevantes para a Toupeira: você não pode jogá-las através da Toupeira nem usá-las para pagar pelas cartas que foram jogadas.
5. Se você ganhar turnos adicionais graças aos efeitos e bônus das cartas que jogar, conte quantos são esses turnos e jogue-os um após outro assim que completar o turno atual.

Caso especial: Mesmo se você jogar uma segunda Toupeira através da primeira, resolva os efeitos da segunda quando chegar a vez dela na sequência de cartas jogadas. As cartas que você jogar graças à segunda Toupeira são resolvidas antes das cartas jogadas graças à primeira Toupeira que ainda aguardam resolução. Ao resolver a segunda Toupeira, você pode jogar e usar cartas compradas graças aos efeitos das cartas que jogou através da primeira. Após terminar de resolver as cartas jogadas pela segunda Toupeira, passe a resolver as cartas remanescentes jogadas pela primeira.

Pontos: A Toupeira não marca pontos.

Urso-pardo (esquerda/direita, 3×, custo: 3)

Efeito: Remova todas as cartas da clareira (até mesmo aquelas que você acabou de usar para pagar o custo do Urso-pardo) e coloque-as embaixo da sua carta de caverna.

Bônus: Compre uma carta do baralho e jogue mais um turno depois de completar o atual, voltando a escolher entre as ações A (*Comprar*) e B (*Jogar*).

Pontos: O Urso-pardo não marca pontos, mas cada carta na sua caverna marca 1 ponto.

***Exemplo:** Há 8 cartas na clareira quando você joga o Urso-pardo. Para pagar o custo, você coloca 3 cartas da sua mão na clareira. Então, você coloca embaixo da sua caverna as 11 cartas que estão na clareira. No fim da partida, essas cartas marcam um total de 11 pontos.*

Vaca-loura (inferior, 2×, custo: 2)

Bônus: Coloque uma carta  da sua mão na sua floresta, sem custo. Não use o efeito nem o bônus dessa carta.

Pontos: A Vaca-loura marca 1 ponto para cada carta  na sua floresta. Se você tiver mais de uma Vaca-loura na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente.

***Exemplo:** Você tem 2 Vacas-louras e 7 cartas ; consequentemente, cada Vaca-loura marca 7 pontos, para um total de 14 pontos.*

Vaga-lume (inferior, 4×, custo: 0)

Pontos: Todos os seus Vaga-lumes formam um conjunto: você marca 0, 10, 15 ou 20 pontos se tiver, respectivamente, 1, 2, 3 ou 4 Vaga-lumes na sua floresta.

***Exemplo:** Você tem 3 Vaga-lumes e marca um total de 15 pontos.*

Veado-vermelho (esquerda/direita, 5×, custo: 2)

Bônus: Coloque uma carta  da sua mão na sua floresta, sem custo. Não use o efeito nem o bônus dessa carta.

Pontos: O Veado-vermelho marca 1 ponto para cada carta  e  na sua floresta. Se você tiver mais de um Veado-vermelho na sua floresta, multiplique os pontos proporcionalmente. (Observe que os brotos de árvore também exibem o símbolo  e, portanto, aumentam o valor do Veado-vermelho.)

***Exemplo:** Você tem 2 Veados-vermelhos, 7 árvores e 4 plantas; consequentemente, cada Veado-vermelho marca $7 + 4 = 11$ pontos, para um total de 22 pontos.*

Vidoeiro (árvore, 10×, custo: 0)

Efeito: Compre uma carta do baralho.

Pontos: Cada Vidoeiro na sua floresta marca 1 ponto.

***Exemplo:** Você tem 3 Vidoeiros que, somados, marcam 3 pontos.*