

# FOREST SHUFFLE

Een kaartspel door Kosch voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar  
Speeltijd: 60 minuten

## Doel van het spel

Het is een drukke bedoening in het plaatselijke bos: allerlei dieren scharrelen rond, op zoek naar eetbare planten en insecten. Sommigen zitten het liefst hoog in de bomen, terwijl anderen liever de veiligheid van de struiken of de beschutting van de bomen opzoeken.

In Forest Shuffle creëer je een leefgebied voor planten en dieren dat ecologisch in balans is. Door bomen te planten kun je verschillende dieren, planten en paddenstoelen een veilige plek bieden om zich te ontwikkelen. Maar om de meeste punten te scoren, zul je aan hun voorkeuren moeten voldoen: sommige bosbewoners kunnen niet zonder hun soortgenoten leven, terwijl anderen bepaalde leefgebieden of voedselbronnen nodig hebben.

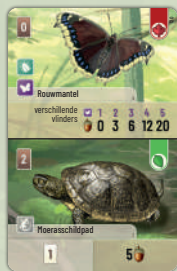
Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste punten.

## Onderdelen

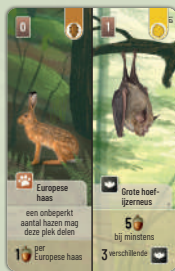
180 kaarten:



66 bomen



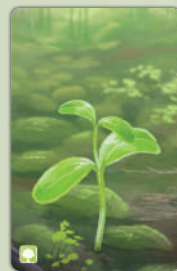
48 kaarten met  
bosbewoners  
boven en onder



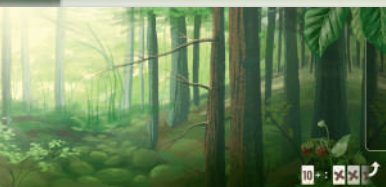
44 kaarten met  
bosbewoners  
links en rechts



3 winterkaarten



achterkant



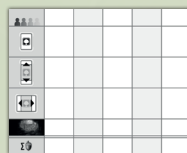
1 spelbord  
De open plek



14 overzichtskaarten



5 grotten



1 scoreblok



## Vorbereiding

1 Leg de **open plek** (*het spelbord*) in het midden van het speelgebied, binnen het bereik van alle spelers. Leg de **14 overzichtskaarten** ernaast.

2 Alle spelers: pak een **grootkaart** en leg deze voor je neer.

3 Leg de **3 winterkaarten** opzij. Schud de resterende kaarten en leg op basis van het aantal spelers een specifiek aantal kaarten, **ongezien**, terug in de doos:

met 2 spelers → 30 kaarten  
met 3 spelers → 20 kaarten  
met 4 spelers → 10 kaarten  
met 5 spelers → geen, je speelt met alle kaarten

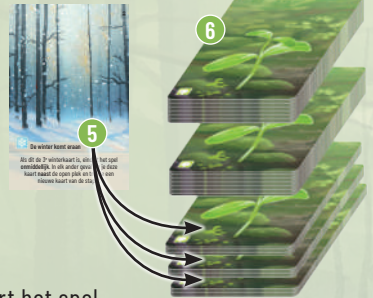
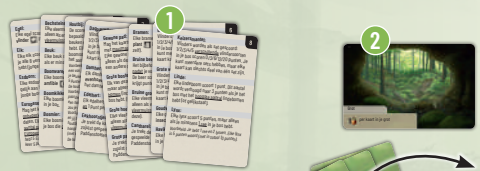
4 Vorm met de overgebleven kaarten **drie** gedekte **stapels** van gelijke grootte.

5 Schud **twee** winterkaarten in **een** van de stapels en leg de **derde** winterkaart **bovenop** die stapel.

6 Leg de andere twee stapels bovenop de stapel met de winterkaarten om één trekstapel te vormen en leg deze links van de open plek.

7 Alle spelers: trek **6 kaarten** en neem deze in je hand. Als geen van deze kaarten een boom is, krijg je een herkansing: leg alle zes kaarten af in de doos en trek zes vervangende kaarten van de stapel. Elke speler mag **slechts één keer** een herkansing doen.

8 De speler die als laatste een boswandeling heeft gemaakt, start het spel.



## Spelverloop

Het spel start met de startspeler en daarna voeren alle spelers, met de klok mee, hun beurt uit. Tijdens jouw beurt moet je **precies één** van de twee mogelijke acties uitvoeren:

### A) Trek twee kaarten

*Voor elke kaart mag je kiezen om deze van de stapel of uit de open plek te pakken.*

OF

### B) Speel een kaart en controleer de open plek

*Betaal de kosten van de kaart, leg deze in je bos neer en voer, indien aanwezig, het effect en de bonus uit. Controleer daarna of de open plek geleegd moet worden.*

## A) Trek twee kaarten

Trek bij het uitvoeren van deze actie **tegelijktijd twee kaarten** en voeg deze toe aan je hand. Voor elke kaart die je met deze actie trekt, heb je de keuze om de bovenste (**gedekte**) kaart van de **stapel** te pakken of om een **open** kaart uit de **open plek** te pakken (*die aan het begin van het spel leeg is*).

**Belangrijk:** Je hebt een handkaartenlimiet van 10 kaarten. Als je 9 kaarten in je hand hebt, mag je slechts één kaart trekken.



### Winterkaarten

Het onderste deel van de stapel bevat **3 winterkaarten**. Als je een winterkaart trekt, moet je deze open **naast** de **open plek** leggen en onmiddellijk een vervangende kaart van de stapel trekken. Als de derde winterkaart getrokken is, eindigt het spel **onmiddellijk**.

## B) Speel een kaart en controleer de open plek

Elke kaart bevat **één boom** of **twee bosbewoners**:

- Op elke **boomkaart** staat precies één boomsoort, waar je dieren, planten en paddenstoelen omheen kan leggen. Bomen zijn de basis van je bos.
- Alle andere kaarten zijn opgesplitst in **twee delen**: kaarten met zowel boven als onder een bosbewoner, of kaarten met zowel links als rechts een bosbewoner.

Alle kaarten hebben de volgende indeling:



## Een kaart spelen

Om een kaart uit je hand te spelen, moet je eerst de **kosten** betalen door het juiste aantal (*andere*) kaarten uit je **hand open op de open plek** te leggen. Als je een kaart met daarop twee bosbewoners speelt, moet je **één helft** kiezen om te spelen en alleen **deze** kosten betalen.

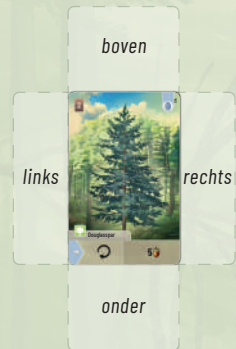
Normaal gesproken doet het er niet toe welke kaarten je aflegt als betaling. Sommige kaarten leveren echter een bonus op als je met specifieke kaarten betaalt (zie "Bonus" op pagina 6).


Leg daarna de kaart **open** voor je neer. Jouw verzameling gespeelde kaarten wordt je **bos** genoemd.

**Opmerking:** kaarten die zijn opgesplitst in twee delen moeten altijd bij een boom aangelegd worden (zie hieronder).

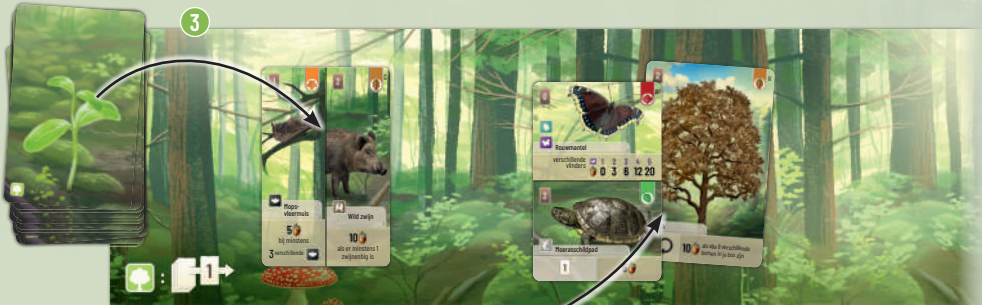
## Bomen

Bomen bieden **kaartvelden** voor opgesplitste kaarten aan alle vier de zijdes van de boom: boven, onder, links en rechts. Zolang er geen kaart in dit veld is gespeeld, wordt deze als **leeg** beschouwd. Een boom wordt als **volledig bebouwd** beschouwd als er minstens één kaart aan alle vier de zijdes ligt.



Wanneer je een boom speelt, moet je ook de **bovenste kaart van de stapel trekken** en deze **open** op de open plek leggen. Het symbool op de open plek  herinnert je tijdens het spel aan deze regel.

**Opmerking:** Als er een winterkaart onthuld wordt, vervolg je het spel zoals beschreven op pagina 3.



### Voorbeeld:

- 1 Je wilt een esdoorn spelen die 2 kost.
- 2 Om hiervoor te betalen leg je twee kaarten uit je hand open op de open plek.
- 3 Omdat je een boom hebt gespeeld, leg je nu ook de bovenste kaart van de stapel open op de open plek.



## Jong boompje

In plaats van een boom te spelen, mag je een kaart **naar keuze** uit je hand **gedekt** als een **universeel jong boompje** spelen. Net als een boom biedt een jong boompje een kaartveld aan alle vier de zijdes van de kaart. Deze boom behoort echter niet tot een van de acht boomsoorten en wordt niet als een aparte boomsoort beschouwd.

## Dieren, planten en paddenstoelen

Op de opgesplitste kaarten staan verschillende bewoners van het bos: dieren, planten en paddenstoelen.

Bij het spelen van een opgesplitste kaart moet je deze op een **leeg veld** aan de **overeenkomende zijde** van een boom in je bos leggen. Als je een bosbewoner wilt spelen die op de linkerkant van een kaart staat, moet deze kaart aan de linkerkant van de boom geplaatst worden. Schuif de ongebruikte rechterhelft van de kaart onder de boom. Dezelfde regels gelden voor de bosbewoners aan de rechter-, boven- en onderkant van de kaarten.

**Opmerking:** Alleen de bosbewoner die nog steeds zichtbaar is nadat de kaart geplaatst is, telt mee als een onderdeel van jouw bos. De verborgen helft is niet relevant voor de rest van het spel of de puntentelling.



**Voorbeeld:** Je hebt zojuist deze zwijnenbig aan je bos toegevoegd door de rechterhelft van de kaart onder de esdoorn te plaatsen.

**Opmerking:** Opgesplitste kaarten kunnen alleen gespeeld worden als een van je bomen een leeg kaartveld beschikbaar heeft aan de overeenkomende zijde.

## Effect en bonus

Als de kaart die je zojuist gespeeld hebt een **effect** of **bonus** (of beide) heeft, mag je deze nu gebruiken. Als je beide wilt gebruiken, moet je het **effect** gebruiken voordat je de **bonus** gebruikt. Het gebruiken van een effect of bonus is optioneel.

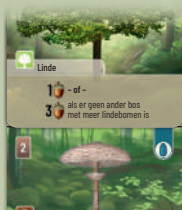
Kaarteffecten en -bonussen worden uitgelegd via symbolen of korte beschrijvingen.

Op de laatste pagina van deze spelregels vind je een overzicht van alle symbolen. Als je een meer gedetailleerde uitleg nodig hebt, kun je de overzichtskaarten raadplegen.

## Effecten

Er zijn twee soorten effecten:

- De meeste kaarten bieden een **direct effect** dat **eenmalig** is en meteen na het spelen gebruikt kan worden.
- Paddenstoelen bieden echter een **permanent effect** dat je, vanaf je volgende beurt, de rest van het spel kunt gebruiken.




elke keer als je een kaart onder een boom speelt: **1**

### Paddenstoelen

Het effect van paddenstoelen geldt wanneer bepaalde kaarten in je bos worden geplaatst (*zoals onder een boom*). Elke keer dat je zo'n kaart in je bos plaatst, mag je het effect van de paddenstoel onmiddellijk gebruiken.

**Voorbeeld:** Je hebt zoiets als een grote parasolzwam gespeeld. Vanaf je volgende beurt mag je elke keer dat je een kaart op een kaartveld onder een boom plaatst, de bovenste kaart van de stapel trekken.

## Bonus

Sommige kaarten hebben een gekleurde pijl met daarin het -symbool dat je een **bonus** oplevert als je met **overeenkomende kaarten** voor deze kaart betaalt. Om de bonus te activeren moeten **alle kaarten** die je aflegt als betaling **dezelfde kaartkleur** (oftewel hetzelfde boomsymbool) als de gespeelde kaart hebben. Bij het spelen van opgesplitste kaarten doet het er niet toe op welke helft van de kaart het overeenkomende boomsymbool staat.



**Voorbeeld:** Je voegt een ree toe aan je bos.

- 1 Om de bonus te activeren, betaal je met een Vlaamse gaai en een berkenboom. Beide kaarten bevatten dezelfde kleur en een berksymbool, net zoals de ree.
- 2 Door te betalen met een lindeboom in plaats van een berkenboom, zou je de bonus niet activeren.

## De open plek controleren


Als er aan het einde van je beurt **10 of meer kaarten** op de open plek liggen, moet de open plek **geleegd** worden. Verwijder alle kaarten uit de open plek en leg deze terug in de speldoos.

**Daarna eindigt je beurt** en is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt, tenzij je door een effect of bonus nog een beurt mag spelen.

## Einde van het spel

Zodra de 3<sup>e</sup> winterkaart onthuld wordt, **eindigt het spel onmiddellijk** en ga je verder met de puntentelling. Je mag je beurt **niet** afmaken.

## Puntentelling

Tel alle punten  op alle zichtbare kaarten in je bos bij elkaar op en voeg daar, indien aanwezig, het aantal kaarten onder je grot bij op. Dit is je totaalscore.

Als je twijfelt over de score van een specifieke kaart, kun je de overzichtskaarten raadplegen.


**De speler met de hoogste score wint.** In het geval van een gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.


### Voorbeeld puntentelling:

Deze kaartenset levert een totale score van 85 punten op.





### Boven/onder










- Grote vos  6
- Grote weerschijnvlinder  (3 verschillende )
- Keizersmantel  5
- Bosuil  6 (2 kaarten met )
- Bosmier  6 (3 kaarten onder een boom)
- Vliegzwam  0
- Vliegend hert  3 (3 kaarten met )

Grot (leeg)  0

### Bomen






- Eik  0 (slechts 5 boomsoorten)
- Esdoorn  5 (5 )
- Douglasspar  5
- Berk  1
- Zilverpar  12 (6 aangelegde kaarten)

### Links/rechts

- Mug  3 (3 kaarten met )
- Ree  9 (3 kaarten met )
- Bruine grootvoermuis  5 (3 verschillende )
- Bechsteins vleermuis  5 (3 verschillende )
- Mopsvleermuis  5 (3 verschillende )
- Europese haas  9 (3 Europese hazen)

## Overzicht

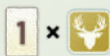
### Soortsymbolen


-  Amfibie
-  Boom
-  Vleermuis
-  Hert
-  Insect
-  Evenhoevig dier
-  Plant
-  Pootdier
-  Paddenstoel
-  Vlinder
-  Vogel

### Effect en bonus



Trek het aangegeven aantal kaarten **van de stapel**.\*




Trek een aantal kaarten **van de stapel** dat gelijk is aan het aantal kaarten in je bos met het aangegeven symbool (zoals ).\* (Houd rekening met de handkaartenlimiet.)



Trek een aantal kaarten **van de stapel** dat gelijk is aan het aantal Europese hazen in je bos.\* (Houd rekening met de handkaartenlimiet.)



Leg een kaart met het aangegeven soortsymbool (zoals ) uit je hand in je bos zonder kosten te betalen; je mag het bijbehorende effect of bonus niet gebruiken.



Speel na deze beurt nog een volledige beurt en kies zoals gewoonlijk tussen acties A en B.

\* Opmerking: Als er een winterkaart onthuld wordt, vervolg je het spel zoals beschreven op pagina 3.

### Boomsymbolen

-  Esdoorn
-  Berk
-  Beuk
-  Douglasspar
-  Eik
-  Paardenkastanje
-  Linde
-  Zilverspar

## Credits

**Ontwerper:** Kosch

**Illustraties:** Toni Llobet, Judit Piella

**Grafisch ontwerp:** Klemens Franz | atelier198

**R&D:** Maren Holderbaum

**Bosadviseur:** Felix Behnke

**Nederlandse vertaling:** Kim Somberg, Stefan Meeuwssen, Marieke Versmissen

**Kosch zegt:** Caro, zonder jouw inspiratie zou dit spel niet tot stand zijn gekomen. Jij ziet het

leven altijd van de meest positieve kant en daar ben ik heel dankbaar voor. Ik wil mijn zus Tanja bedanken omdat ze altijd een luisterend oor en een goed hart heeft. Bedankt aan Leder, Lars, Max, Corinna, Gitte, en Kai, wie niet alleen goede vrienden zijn, maar ook familie voor mij! En speciale dank aan mijn maandag-spelgroep bij de Klex in Greifswald. Jullie zijn geweldig en ik wil jullie graag bedanken voor jullie geduld en steun!

**Distributie:** Asmodee The Netherlands

Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - Nederland - [www.asmodee.nl](http://www.asmodee.nl)



© 2023 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Duitsland  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

Voor vragen en suggesties, neem contact met op via: [rules@lookout-games.de](mailto:rules@lookout-games.de)  
Voor ontbrekende of beschadigde onderdelen, neem contact op met het verkooppunt.

