

5. Habitat-Modul

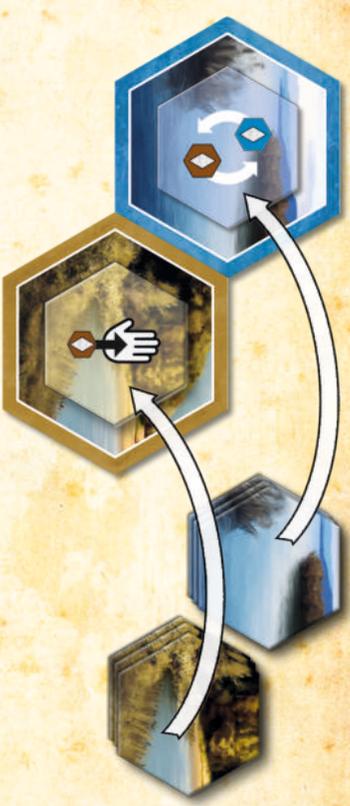
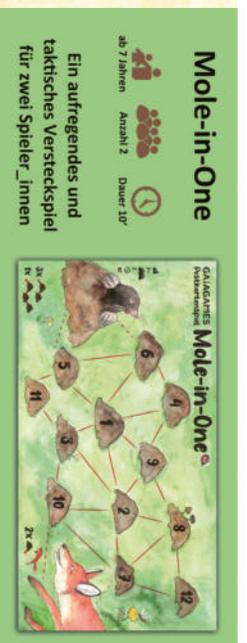
Mit diesem Modul wollen wir euch noch mehr Kontrolle über euer Ökosystem geben. Viel Spaß!

5.1 Vorbereitung

- Mischt die 16 Habitat-Plättchen zu je einem Ufer- und einem Wasser-Stapel. (Die Plättchen für andere Lebensräume werden für das Grundspiel von Ecogon verwendet)
- Legt auf die Start-Lebensräume je ein offenes Habitat-Plättchen vom entsprechenden Stapel.



Kennst du schon:



5.2 Ablauf

An den Grundregeln des Spiels ändert sich nichts. Allerdings müsst ihr jetzt ein paar Besonderheiten beachten:

- Immer wenn ihr einen Lebensraum ausspielt, zieht ihr 1 zufälliges Habitat-Plättchen der entsprechenden Lebensraum-Farbe und legt es offen darauf.
- Wenn ihr einen Lebensraum komplett umschließt, führt ihr sofort den angegebenen Effekt aus und entfernt anschließend das Habitat-Plättchen.
- **Achtung:** Kann ein Effekt nicht ausgeführt werden, verfällt er.
- Wenn ihr einen Lebensraum entfernt, entfernt ihr auch das Habitat-Plättchen aus dem Spiel.

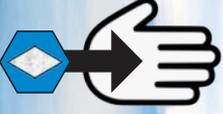
5.3 Ende der Partie

Am Ende zählt ihr wie immer alle Siegpunkte der etablierten Tiere sowie eventuelle Extrapunkte zusammen. Allerdings benötigt ihr jetzt die **2,5-fache Anzahl der Ereigniskarten** als Siegpunkte (aufgerundet).

Für ein **schweres Spiel** versucht doch mal die **3-fache Anzahl an Siegpunkten** zu erreichen. Wir empfehlen für das schwere Spiel mindestens 15 Ereigniskarten.

Chaos-Variante: Legt die Habitat-Plättchen verdeckt auf die Lebensräume und deckt sie erst auf, sobald der Lebensraum komplett umschlossen ist.

5.4 Effekte der Habitat-Plättchen



Nimmt 1 Wasser-Lebewesen zurück auf die Hand.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „Schwimmpflanze“.



Schaut euch die nächsten 3 Ereigniskarten an und legt sie in beliebiger Reihenfolge zurück.



Nimmt 1 Ufer-Lebewesen zurück auf die Hand.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „Röhricht“.



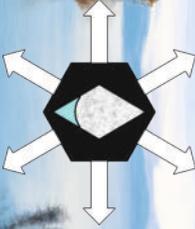
Zieht 3 Naturkarten und spielt 1 davon aus.



Bringt 1 Naturkarte aus der Ablage zurück ins Ökosystem.



Bringt 1 Wasser-Lebensraum aus der Ablage oder dem Naturstapel ins Ökosystem.



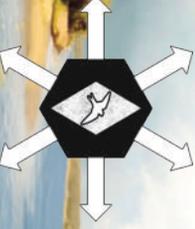
Ändert die Position von 1 freischwimmenden Tier im Ökosystem.



Alle angrenzenden Pflanzen geben +1 Siegpunkt.



Bringt 1 Ufer-Lebensraum aus der Ablage oder dem Naturstapel ins Ökosystem.



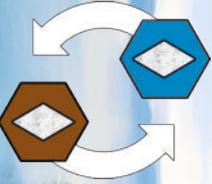
Ändert die Position von 1 fliegenden Tier im Ökosystem.



Entfernt 1 Schwimmpflanze aus dem Ökosystem.



Sucht euch 1 Ereigniskarte von der Ablage und führt sie erneut aus.



Tauscht 1 Ufer-Lebewesen mit 1 Wasser-Lebewesen.



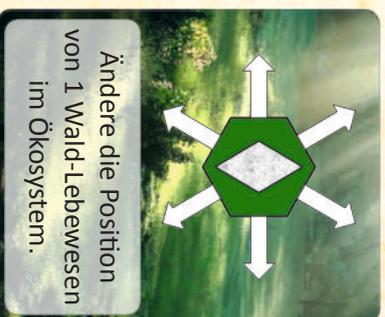
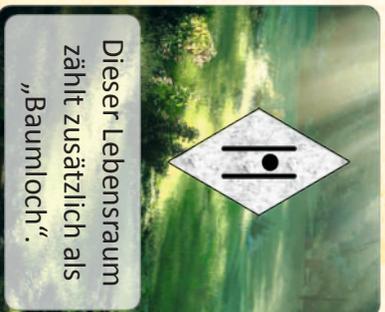
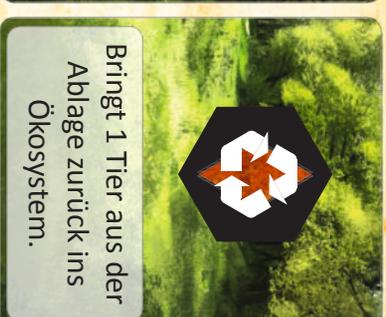
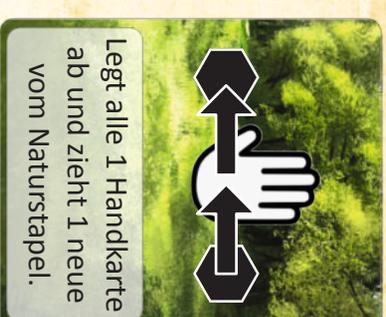
Jede angrenzende Wasserkarte gibt +1 Siegpunkt.



Nimmt 1 Waldrand-Lebewesen zurück auf die Hand.



Bringt 1 Pflanze von der Ablage zurück ins Ökosystem.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als ...

Legt den passenden runden Marker (☼☼☼) auf den Lebensraum. Dadurch zählt der Lebensraum zusätzlich als Pflanze, welche das entsprechende Bedürfnis erfüllt. *Die Marker gelten also auch als allgemeine Pflanze* 🌿🌿

Zusätzliche Siegpunkte ...

Die Siegpunkte werden direkt gewertet, sobald ihr den Lebensraum umschließt und das Plättchen entfernt. Legt 1 zusätzliche Bohne auf alle Naturkarten, die euch jetzt +1 Siegpunkt geben.

Ändert die Position ...

Wird durch ein Habitat-Plättchen die Position eines Lebewesens verändert oder ein Lebewesen ins Spielfeld gebracht, muss die Karte den Regeln entsprechend angelegt werden.

Tauscht ...

Liegt ein Lebewesen nach dem Tauschen nicht mehr am passenden Lebensraum, wird es entfernt.

Zieht 3 Naturkarten und spielt 1 davon aus.

Legt die übrigen Naturkarten entweder auf, oder unter den Naturstapel.

Bringt 1 Lebensraum ins Spiel ...

Sucht euch die entsprechende Naturkarte aus dem Naturstapel aus und mischt ihn anschließend wieder.

