

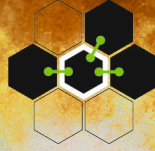
Schlüsselspezies



Sorgt dafür,
dass 1 Lebewesen
die Bedürfnisse von
mindestens 3 Tieren
erfüllt

3 5 7

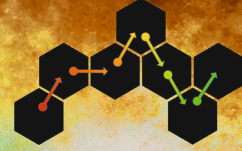
Flora



Legt mindestens 3
Pflanzen an 1
Lebensraum an

2 3 4

Nahrungskette



Legt möglichst viele
Lebewesen in eine
Nahrungskette

5 7 10

Biotop



Umschließt 1 Karte
komplett mit ihrer
Farbe

3 6 9

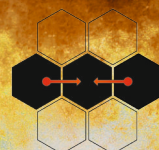
ökologische Nische



Legt in 1 komplett
umschlossene Fläche
1 Tier

1 3 5

Planer*in



Etabliert 1 Tier mit
mindestens 2
Bedürfnissen, direkt
beim Ausspielen

3 6 9

Größen- Diversität



Legt an 1 Lebensraum
mindestens 4 Tiere
verschiedener
Größe an

1 2 4

Ornithologie



Etabliert 1 Vogel in
direkter Sichtlinie zu
dem Start-Ufer oder
-Waldrand

2 4 6

Landschafts- Struktur



Erschafft 1 Bereich
von mindestens 3
Karten der selben
Farbe

5 7 9

4. Missions-Modul

Für alle, die neue Herausforderungen suchen, haben wir Missionskarten entwickelt. Diese können auch mit dem Grundspiel von *Ecogon* gespielt werden, obwohl hier manche Ziele schwerer und manche einfacher zu erfüllen sind als in *Ecogon Stille Wasser*.

4.1 Vorbereitung

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

- Ihr spielt fest mit **17 Ereigniskarten** (sortiert zufällig 3 aus dem Stapel aus).
- Zieht zu Beginn des Spiels 2 Missionskarten und sucht euch 1 davon aus. Schaut anschließend in der Missionserklärung (4.4), bevor ihr eine Mission das 1. Mal spielt.
- Legt die runden **Missionsmarker**  und die **Stufenmarker** bereit.

**Flora**

Legt mindestens 3 Pflanzen an 1 Lebensraum an

2

3

4

Name

Tipp:
Zur besseren Übersichtlichkeit könnt ihr Missionsmarker in Höhe der goldenen Missions-Stufe als Vorrat bereitlegen und habt dadurch im Blick, wie weit ihr noch von der Gold-Stufe entfernt seid.

Aufgabe

Jede Missionskarte zählt -10 Punkte

Missions-Stufen: Bronze - Silber - Gold
Zeigt an, wie oft die Aufgabe erfüllt sein muss, um die jeweilige Stufe zu erreichen

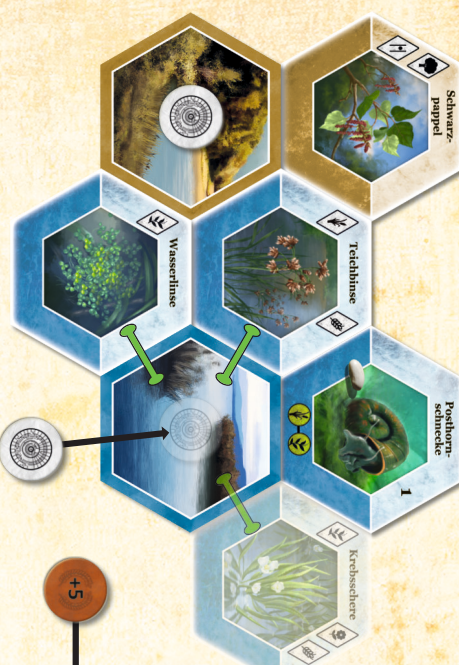
4.2 Ablauf

Zusätzlich zum normalen Spiel solltet ihr jetzt auf die Erfüllung eurer Mission achten:

Sobald ihr die Aufgabe der Missionskarte erfüllt habt, legt ihr einen **Missionsmarker** auf die jeweilige Naturkarte.

Solltet ihr dadurch eine **Missions-Stufe** (Anzahl) erreichen, deckt ihr sie mit dem jeweiligen Stufenmarker (Bronze, Silber oder Gold) auf der Missionskarte ab. Egal, was passiert, diese Stufe habt ihr geschafft.

Wer gerade am Zug ist, darf als **zusätzliche Belohnung** für das Erreichen einer Stufe, 3 Naturkarten ziehen und eine davon behalten. Die übrigen Karten werden zurück in den Naturstapel gemischt.







**Flora**

Legt mindestens 3 Pflanzen an 1 Lebensraum an

2

3

4

Beispiel: Du legst die Kriebelschere an einen Lebensraum an. Dadurch gibt es jetzt 2 Lebensräume, an die 3 oder mehr Pflanzen grenzen. Lege einen Missionsmarker auf den Lebensraum. Decke die Bronze-Stufe auf der Missionskarte ab und ziehe 3 Karten vom Naturstapel und such dir eine aus.

Wenn durch das Entfernen einer Naturkarte eine Aufgabe nicht mehr erfüllt ist, entfernt ihr auch den Missionsmarker.

4.3 Ende der Partie

Am Ende der Partie schaut ihr, welche Missions-Stufe ihr erreicht habt.

Jede Mission gibt euch zu Beginn **-10 Punkte**. Jede erfüllte Stufe gibt euch **+5 Punkte**. Falls ihr Stufe Gold geschafft habt, gibt jedes weitere Erfüllen der Aufgabe am Ende **1 Punkt**. Addiert alle Missions-Punkte zu euren normalen Siegpunkten hinzu, um zu sehen ob ihr erfolgreich wart.

Profi variante: Zieht 3 Missionskarten und sucht euch 2 aus, die ihr gleichzeitig spielt. Nutzt zur Übersichtlichkeit die 2. Seite eurer Missionsmarker.

4.4 Missionserklärung



Biotop

Legt den Missionsmarker auf die mittlere Karte.



Flora

Die Pflanzen können für mehrere LR gezählt werden.



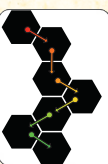
Größen-Diversität

Achtet vor allem auf „sehr kleine“ und „sehr große“ Tiere. Tiere können für mehrere LR gezählt werden.



Landschafts-Struktur

Ein Bereich besteht aus allen zusammenhängenden Karten derselben Farbe. Legt 1 Missionsmarker auf 1 Lebensraum des Bereiches.



Nahrungskette

Eine Nahrungskette ist die lineare Beziehung zwischen verschiedenen Lebewesen, wobei jedes Lebewesen Nahrungsgrundlage der nächsten Art ist.

Jedes Lebewesen zählt nur **einmal** und die Kette darf sich nicht verzweigen. Dabei zählt ihr am besten vom 1. Glied der Nahrungskette hoch.

Beispiel: (1) Seerose → (2) Posthornschncke → (3) Köcherfliege → (4) Rückenschwimmer → (5) Rotfeder → (6) Hecht (→ wird gefressen von)

Legt während des Spiels auf jedes Glied der Nahrungskette einen Missionsmarker. Ihr dürft euch jederzeit für eine andere Nahrungskette entscheiden.



Ornithologie

Vorbereitung: 1) Teilt vor Spielbeginn die Naturkarten in 3 ungefähr gleich große Stapel auf und mischt in einen von ihnen alle Vögel.

2) Legt den Fernglasmarker auf das Start-Ufer bzw. den Start-Waldstrand.



Ökologische Nische

Das Tier, welches in die Lücke eingesetzt wird, muss anschließend etabliert sein.



Planer*in

Tiere mit nur 1 Bedürfnis welches **entweder/oder** zeigt, zählen nicht.



Schlüsselspezies

Beispiel: Von der Krebssschere ernähren sich Karusche, Sumpschildkröte und Schnauzenschncke. Die Krebssschere ist damit eine Schlüsselspezies.

Kennst du schon Fish`n`Flips?



Für 1-6 Spieler_innen | ab 8 Jahren | Spielzeit: 15-30 Minuten

Beim Kartenspiel Fish`n`Flips begeben sich die Spieler_innen auf hohe See und retten gemeinsam bedrohte Meerestiere aus Fangnetzen. Dabei erschweren verschiedene Müllkarten das Retten der Tiere erheblich und eins wird klar: Müll in unseren Meeren nervt!