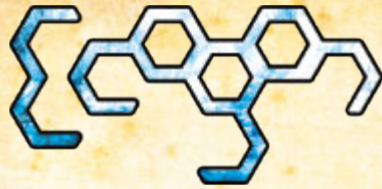




2. Auflage

Stille Wasser
Spielanleitung



1. Stille Wasser 2. Auflage

Ecogon Stille Wasser ist ein kooperatives Legespiel, in dem ihr gemeinsam ein Gewässer-Ökosystem aufbaut. Ihr könnt es entweder mit dem Grundspiel von *Ecogon* kombinieren und ein riesiges Ökosystem erschaffen oder nur die heimischen Stillgewässer zum Leben erwecken.

In beiden Fällen erschafft ihr ein möglichst großes und stabiles Geflecht aus Tieren, Pflanzen und Lebensräumen. Versucht die Tiere, Pflanzen und Lebensräume so aneinander zu legen, dass die Bedürfnisse der Tiere durch direkt angrenzende Karten erfüllt werden. Verschiedene Ereigniskarten verändern euer Spiel immer wieder aufs Neue, wodurch es euch nicht so leicht gemacht wird zu gewinnen.

In dieser 2. Auflage sind zusätzlich 2 neue Module enthalten, welche ihr sowohl mit dem Grundspiel, als auch mit *Ecogon Stille Wasser* kombinieren könnt.

Zum einen stellen euch spannende Missionen vor neue Herausforderungen und zum anderen ermöglicht euch das Habitat-Modul mehr Spielraum und Planbarkeit.

Wer keine Lust auf Anleitung-Lesen hat, kann sich die Regeln auch als Video erklären lassen unter:
www.gaiagames.de/spiele/stille-wasser/

Dort findet ihr auch weitere Spielvarianten und Möglichkeiten, *Ecogon* einzusetzen.



Ecogon soll vielseitig einsetzbar sein und auch für Bildungszwecke Verwendung finden. Gerade der kooperative Ansatz eignet sich ideal für den Unterricht an Schulen. Dabei lernen die Spieler*innen nicht nur etwas über Ökosystem-Zusammenhänge und heimische Arten, sondern auch Teamwork und taktisches Denken.

2. Material

80 Naturkarten



18 Lebensräume



19 Pflanzenarten



43 Tierarten

20 Ereigniskarten



32 Habitat-Plättchen



32 Modulmarker



10 Missionskarten



Ca. 60 Bio-Bohnen



Abbildungen können vom tatsächlichen Spielmaterial abweichen.

3. Einsteiger-Regeln

3.1 Ziel

Versucht durch cleveres Ausspielen eurer Naturkarten, so viele Siegpunkte wie möglich zu bekommen. Diese erhaltet ihr für jedes Tier, das sich in eurem Ökosystem wohlfühlt.

3.2 Vorbereitung

- Legt jeweils 1 sechseckige Ufer- und Stillgewässer-Lebensraumkarte in die Spielfeldmitte.
- Mischt die restlichen sechseckigen Naturkarten zu einem verdeckten Stapel. Dies ist der **Naturstapel**.
- Gebt anschließend allen Mitspieler*innen 3 Karten vom Naturstapel offen auf die Hand.
- Legt die Bohnen als Punktemarker am Rand bereit.
- Bestimmt eine Zahl zwischen 5 und 20 und mischt so viele rechteckige Ereigniskarten zu einem verdeckten Stapel. Dies ist der **Ereignisstapel**. Je größer er ist, desto länger dauert das Spiel. Legt die übrigen Ereigniskarten zurück in die Schachtel.

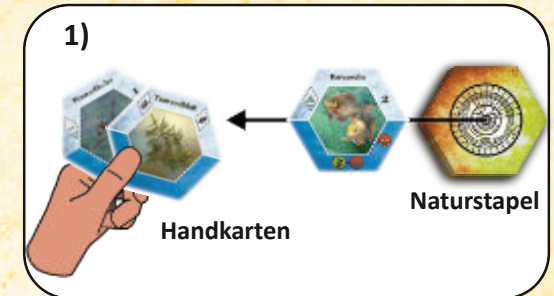


3.3 Ablauf

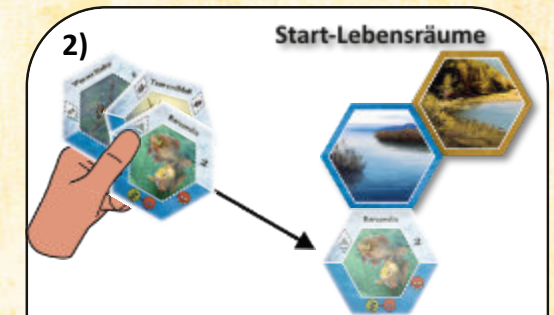
Wer zuletzt in einem See baden war, beginnt das Spiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Zugübersicht

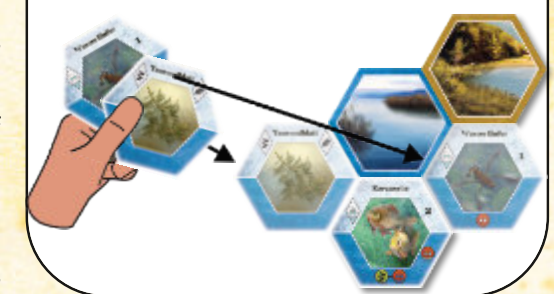
1) Zu Beginn deines Zugs ziehst du **1 Naturkarte** vom Stapel offen auf die Hand.



2) Spiele 0, 1 oder mehrere Naturkarten aus.



3) Falls dadurch Tiere alles haben, was sie zum Leben benötigen, lege Bohnen in Höhe der Siegpunkte auf das etablierte Tier.



4) Dein Zug endet, sobald du keine Naturkarten mehr ausspielen möchtest. Falls du nun mehr als **3 Naturkarten** auf der Hand hast, musst du Naturkarten auf die Ablage legen, bis du nur noch 3 hast. Diese können dann nicht mehr benutzt werden. Im **Solospiel** beträgt das Handkartenlimit **5 Karten**.



5) Ziehe gegebenenfalls eine Ereigniskarte und führe sie aus.

3.4 Lebensräume

Lebensraumkarten ermöglichen das Ausspielen von Pflanzen und Tieren. Neue Lebensraumkarten müssen immer an eine beliebige, bereits liegende Naturkarte angelegt werden.

Es gibt 2 verschiedene Lebensraumtypen:



3.5 Lebewesen

Es gibt bei *Ecogon 2* Formen von Lebewesen: Pflanzen und Tiere.

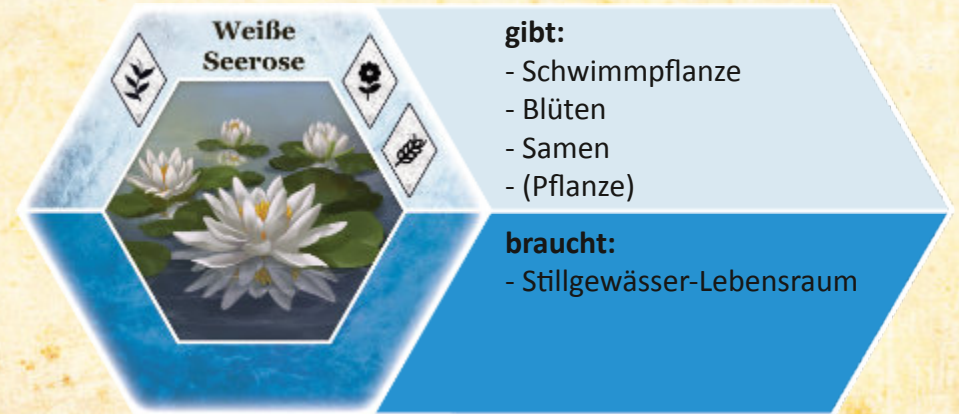
Lebewesen spielen:

Um ein Lebewesen zu spielen, muss es direkt an mindestens 1 Lebensraum angrenzen (siehe Abbildung). Dabei ist es nicht notwendig, dass schon irgendwelche Bedürfnisse erfüllt werden. Nach Zugende dürfen gelegte Karten nicht mehr verschoben werden.



Die Lebewesen-Karten sind in 2 Bereiche aufgeteilt.

Der obere Bereich ist hell unterlegt und zeigt an, was das Lebewesen gibt. Der untere, dunkle Bereich zeigt an, was es braucht.



Die Rautensymbole im oberen Bereich der Karte zeigen an, was das Lebewesen zu bieten hat. Dies ist wichtig, um zu wissen, wer sich von dem Tier oder der Pflanze ernähren könnte. (Eine Legende der Symbole befindet sich auf der Innenseite des Deckels.)



Bei Tieren wird oben rechts angezeigt, wie viele Siegpunkte sie geben, sobald sie etabliert sind. Im unteren, dunklen Bereich stehen meist 1 bis 3 Symbole, die anzeigen, was die jeweilige Tierart zum Überleben benötigt. **Jedes Symbol steht dabei für ein Bedürfnis.**

3.6 Tiere etablieren

Ein Tier gibt Siegpunkte, wenn es etabliert ist. Ein Tier ist etabliert, sobald all seine Bedürfnisse erfüllt sind.

Ein Bedürfnis ist erfüllt, sobald ein Lebewesen direkt angrenzt, welches das gleiche Symbol im oberen Bereich hat.

- Es ist egal, an welcher Seite die Lebewesen aneinandergrenzen.
- Um ein Tier zu etablieren, müssen die angrenzenden Lebewesen selber nicht etabliert sein.
- Ein Lebewesen kann niemals zwei Bedürfnisse für ein und dasselbe Tier erfüllen.
- **Vergesst nicht**, dass alle Lebewesen auch an einem Lebensraum anliegen müssen!



Beispiel: Die Stechmücke ernährt sich vom Blut der Sumpfschildkröte und ist damit etabliert. Die Sumpfschildkröte selbst ist noch nicht etabliert, ihr fehlen noch 2 kleine Gewässergrund-Tiere. Das kleine Tier wird bereits durch die Stechmücke erfüllt.

Sobald alle Bedürfnisse erfüllt sind, indem die entsprechenden Karten direkt aneinander anliegen, legt ihr Bohnen in Höhe der Siegpunkte auf das etablierte Tier. Damit zählen die Siegpunkte für die Endwertung.



Legende:

- Bohnen (zeigt Etablierung an)
- dient als Nahrung (für)

Beispiel: Die Karausche braucht **entweder** eine Schwimmpflanze  **oder** ein kleines Gewässergrund-Tier  und ein kleines Freiwasser-Tier . Die Schwimmpflanze bekommt der Fisch durch das Tausendblatt , das kleine Freiwasser-Tier durch den Wasserläufer . Der Wasserläufer benötigt wiederum ein kleines Flug-Tier , welches er durch die Stechmücke  bekommt. Diese wiederum saugt Blut von der Sumpfschildkröte .



Sind bei den Bedürfnissen 2 Symbole mit einem Strich verbunden, habt ihr die Wahl zwischen einem der beiden. Die Karausche kann sich entweder von einer Schwimmpflanze oder von einem kleinen Gewässergrund-Tier ernähren.

3.7 Ereigniskarten

Wann:

Der Ereignisstapel kommt erst zum Einsatz, wenn mindestens 3 Lebensräume im Spielfeld liegen. Sobald dies der Fall ist, wird am Ende des Zuges die 1. Ereigniskarte aufgedeckt und sofort ausgeführt. Ab diesem Zeitpunkt wird immer **nach 3 Spielzügen 1 Ereigniskarte ausgeführt**.

Am besten, ihr fangt jetzt erstmal mit dem Spielen an und lest weiter, sobald ihr die 1. Ereigniskarte gezogen habt.

Ereigniskarten ausführen:

Der Effekt einer Ereigniskarte wird allen Mitspieler*innen laut vorgelesen und sofort ausgeführt. Falls dieser **nicht ausgeführt** werden kann, z. B. weil keine Karte mit entsprechendem Symbol im Spiel ist, wird die Karte wieder verdeckt unter den Ereignisstapel gelegt, und eine neue gezogen.

Falls nur **ein Teil** der genannten Effekte erfüllt werden kann, wird das Ereignis trotzdem im Rahmen der Möglichkeiten ausgeführt.

Oft können mehrere Naturkarten ein potentiell Ziel für die Ereigniskarte sein. Ist dies der Fall, müsst ihr euch im Team einigen, welche Karte den Effekt abbekommt.

Wird durch ein Ereignis die Position eines Lebewesens verändert oder ein Lebewesen zurück aufs Spielfeld gebracht, muss die Karte den Regeln entsprechend angelegt werden.

Tipp: Um den Überblick zu behalten, wann die nächste Ereigniskarte an der Reihe ist, legt einfach 3 Naturkarten vom Stapel verdeckt daneben. Zu Beginn eines Zuges zieht ihr 1 von diesen verdeckten Karten, anstelle vom Stapel. Sind alle 3 Naturkarten gezogen, kommt die nächste Ereigniskarte am Ende des Zuges zum Einsatz.



Mögliche Ziele von Pestizideintrag:



Beispiel: Durch die Ereigniskarte Pestizideintrag muss ein kleines Freiwasser-Tier oder ein kleines Gewässergrund-Tier entfernt werden. In diesem Fall sind nur kleine Freiwasser-Tiere vorhanden. Die Stechmücke und der Wasserläufer. Nun wird gemeinsam entschieden, welches der beiden Tiere aus dem Spiel genommen wird.

3.8 Naturkarten entfernen

Naturkarten können aus 2 Gründen aus dem Spiel entfernt werden:

- Durch den Effekt einer Ereigniskarte.
- Wenn ein Tier komplett umschlossen ist (keine weitere Möglichkeit, anzulegen) und nicht alle seine Bedürfnisse erfüllt sind.

Erfüllt die entfernte Natur-Karte ein Bedürfnis für ein Tier, kann es dazu führen, dass dieses Tier jetzt nicht mehr etabliert ist. Entfernt in diesem Fall die Bohnen, die ihr als Siegpunkte bekommen hattet.

Wird eine Karte vom Spielfeld entfernt, wird sie auf die Ablage gelegt.

 Spielmarker entfernen



Beispiel: Bei der Ereigniskarte Pestizideintrag haben sich die Spieler*innen geeinigt, den Wasserläufer zu entfernen. Dadurch hat die Karausche kein kleines Freiwasser-Tier mehr zum Fressen. Damit ist sie nicht mehr etabliert, verliert ihre Bohnen und gibt damit keine Siegpunkte mehr, bis ihr Bedürfnis wieder erfüllt wird.

3.9 Ende der Partie

Die Partie endet, sobald keine Ereigniskarte oder keine Naturkarte mehr gezogen werden kann.

Wer gewinnt?

Zählt am Ende alle Siegpunkte der etablierten Tiere zusammen.

Ihr habt im Team ein stabiles Ökosystem erschaffen, wenn ihr mindestens **doppelt so viele Siegpunkte** gesammelt habt **wie ihr Aktionskarten** im Spiel hattet: Ihr gewinnt gemeinsam.

Habt ihr weniger Siegpunkte, ist es euch leider nicht gelungen, ein ausreichend stabiles Ökosystem zu erschaffen: Ihr verliert gemeinsam. Versucht es erneut, oder geht erst mal an die frische Luft!

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

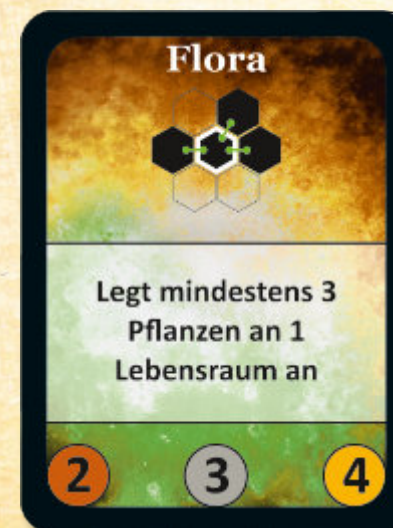
An den Grundregeln des Spiels ändert sich nichts. Allerdings müsst ihr jetzt ein paar Besonderheiten beachten:

- 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.



Name

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

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.

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.



Beispiel: Du legst die Kriebsschere 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.

Profivariante: 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-Waldrand.



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 Krebsschere ernähren sich Karausche, Sumpfschildkröte und Schnauzenschnecke. Die Krebsschere ist damit eine Schlüsselspezies.



Überfluss

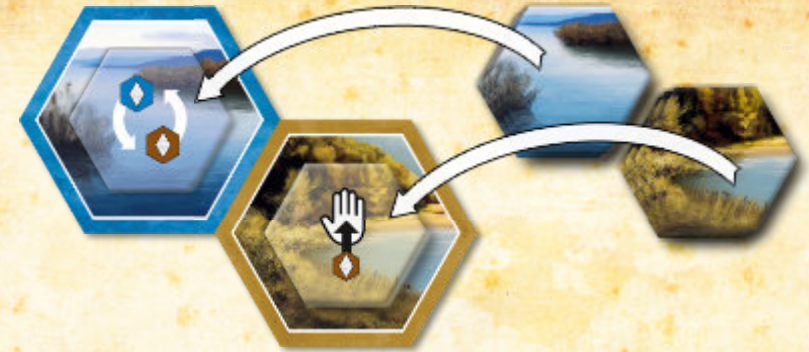
Beispiel: Sobald an die Schnauzenschnecke (Bedürfnis: ●) 2 oder mehr Pflanzen angrenzen, erfüllt sie diese Aufgabe.

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.



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



Nehmt 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.



Nehmt 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.



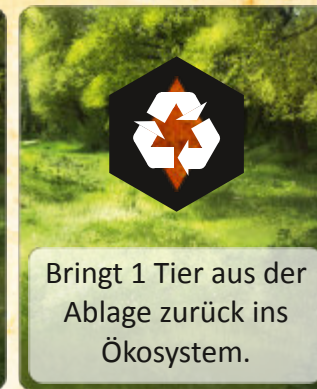
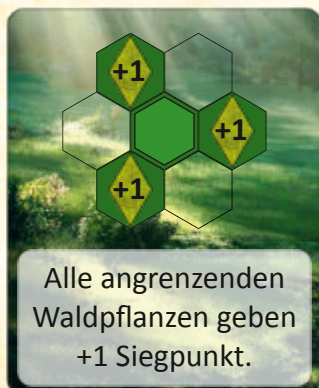
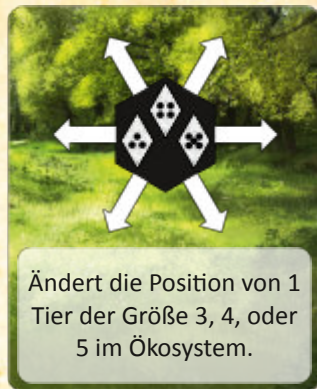
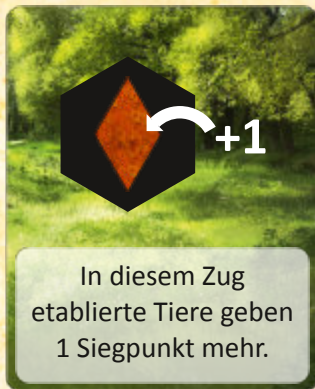
Jede angrenzende Wasserkarte gibt +1 Siegpunkt.



Nehmt 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.

6. Stille Wasser + Grundspiel

Ihr könnt das Grundspiel von *Ecogon* auch mit *Ecogon Stille Wasser* kombinieren. Für eure ersten Partien empfehlen wir euch aber, nur mit *Ecogon Stille Wasser* zu spielen.

6.1 Vorbereitung

- Mischt alle Naturkarten aus beiden Spielen zu 1 verdeckten Stapel zusammen.
- Einigt euch auf eine Rundenzahl (mindestens 10) und legt die entsprechende Anzahl Ereigniskarten aus beiden Spielen in getrennten Stapeln bereit. (Bei 10 Karten: 5 aus *Ecogon* und 5 aus *Ecogon Stille Wasser*.)
- Sucht jeweils 1 Stillgewässer-, Ufer- und Waldrand-Lebensraum aus dem Naturstapel und legt diese aneinandergrenzend in die Spielfeldmitte.



Variante (für mehr Planbarkeit):

Sortiert alle Lebensräume aus, mischt sie und legt sie verdeckt in einem getrennten Stapel bereit. Ihr dürft euch nun am Anfang eures Zuges entscheiden, ob ihr vom Naturstapel oder vom Lebensraumstapel zieht.

6.2 Ablauf

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

- Euer Handkartenlimit erhöht sich auf 4. Im Solospiel erhöht es sich auf 6.
- Die Ereigniskarten kommen erst zum Einsatz, wenn mindestens 4 Lebensräume im Spielfeld liegen.
- Wechselt beim Ziehen von Ereigniskarten zwischen dem *Ecogon*- und dem *Ecogon Stille Wasser*-Stapel ab.

6.3 Ausspielen von Naturkarten

Anhand dieser Abbildung kann abgelesen werden, welcher der 5 Kartentypen an welchen Kartentyp gelegt werden darf (dargestellt durch eine verbindende Linie). Dabei ist egal, ob es sich um einen Lebensraum oder ein Lebewesen handelt.



6.4 Ereigniskarten

Bei 2 Ereigniskarten des Grundspiel von *Ecogon* treten in der kombinierten Spielvariante Abweichungen auf:



FAQ's



Ihr habt Regelfragen? Besucht unsere Website und schaut, ob die Antwort unter den häufig gestellten Fragen auftaucht. Falls nicht, nutzt einfach das Kontaktformular der Website.

www.gaiagames.de/spiele/ecogon/faq/

Eine Auflistung aller im Spiel vorkommenden Tier- und Pflanzen-Arten mit Beschreibung findet ihr ebenfalls auf unserer Webseite.

Vielen Dank an alle Testspieler*innen der 2. Auflage

Matthias Brüggemeier, Jonas Dahmen, Christine Doenau, Reik Driesner, Robin Esser, Felix Henneke, Silke Justen, Nico Kammel, Johann Baptist Koch, Marie-Christin Koch, Richard Kutscha, Dorian Laubvogel, Nadine Lotz, Sara Poerschke, Mandy Vanessa Pusch-Schnapka, Lovis Salomone, Sebastian Schnapka, Laura Schneider, Martin Schneider, Matthias Stober (CoBo), Katja Trumpler, Max Voetmann, Philipp Voetmann, Tim Voetmann, Klemens Weirich, Christoph Willmes, uvm.

Impressum

Autor:

Micha Reimer

Co-Autoren der 2. Auflage:

Nils Giering und Kevin Luhn

Illustration:

Rosemary Chalmers, Aleksandra Klepacka, Sandra Guja, Carina Faul, Micha Reimer, Lara Maria Carrà, Christoph Roscher, Julia Pleintinger

Grafik:

Micha Reimer

Redaktion:

Nils Giering, Kevin Luhn und Micha Reimer

Verlag:

Reimer Luhn Giering Gaiagames GbR

Lektorat:

Michael Csorba (die spiele | texter)

© 2022

Reimer Luhn Giering Gaiagames GbR

Bahnhofstr. 6 in 06420 Könnern

www.gaiagames.de — kontakt@gaiagames.de

GAiAGAMES

