



3. Auflage

SPIELANLEITUNG

Hallo, wir sind Gaiagames!

Als nachhaltiger und innovativer Spieleverlag wollen wir mit unseren Spielen Menschen für Natur- und Umweltschutz begeistern. Denn mit Spaß lernt es sich am besten. Unser Motto: Begeistern statt belehren.

GAiAGAMES



2015 haben wir mit Ecogon unser erstes Spiel verwirklicht und sind sehr glücklich, dass wir jetzt schon die 3. Auflage realisieren dürfen. Wir haben viel Energie in diese neue Auflage gesteckt, um Ecogon zu einem noch besseren Spiel zu machen.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Entdecken der Welt von Ecogon und hoffen ihr habt beim Spielen genauso viel Spaß wie wir beim Entwickeln.

Ecogon

Das Wort Ecogon setzt sich aus zwei Teilen zusammen: Ecology (Ökologie) und Hexagon (Sechseck). Daran könnt ihr direkt erkennen, worum es geht: Bei Ecogon erschafft ihr euer eigenes Ökosystem aus sechseckigen Plättchen!

Ihr seid die Designer*innen eures Ökosystems und versucht (gemeinsam oder allein) ein möglichst großes und stabiles Geflecht aus **Tieren**, **Pflanzen** und **Lebensräumen** zu erschaffen. Dies erreicht ihr, indem ihr Tiere und Pflanzen clever ausspielt und ihre jeweiligen Bedürfnisse erfüllt. Erschwert wird euch das ganze durch **Ereignis-Karten**, die euer Ökosystem immer wieder verändern. Schafft ihr es dennoch zu gewinnen und die Natur in Balance zu bringen?

Beim Lesen dieser Anleitung werdet ihr Schritt für Schritt durch das Spiel und seine Hintergründe geführt. Dabei wird zuerst die **kooperative** Einstiegs-Variante erklärt, bei der ihr alle **gemeinsam** mit einfachen Regeln spielt (oder **solo**). Anschließend werden die Regeln für **Fortgeschrittene** erläutert. Am Ende stellen wir euch die beiden **Module Pilze** und **Ökopunkte** vor. Durch diese beiden Module wird Ecogon noch abwechslungsreicher und taktischer.

Selbstverständlich wurde Ecogon so umweltschonend wie möglich in Deutschland produziert. Mehr Infos auf www.gaiagames.de.

UPCYCLING! Stanzbögen zu Inlays!

Na Prima, schon wieder ein Spiel ohne Inlay, heute wird echt nur noch gespart bei der Spielproduktion! Das stimmt, aber wir sparen nicht nur Ressourcen sondern auch Müll und ihr bekommt trotzdem euer Inlay! Schnappt euch einfach 3 leere Stanzbögen, eine Schere, 15 Minuten Zeit und scannt diesen QR - Code.



Inlay selber basteln

1. Material

80 Natur-Plättchen



18 Lebensräume



24 Pflanzenarten



38 Tierarten

2 Schutzgebiet-Plättchen



Modul-Marker 26 Ökopunkte



6 Hinweis-Marker



Ca. 75 Bio-Bohnen als Siegpunkt-Marker



20 Ereigniskarten



30 Pilz-Modul-Plättchen



22 Pilzarten



4 Moosarten



4 Tothölzer

Abbildungen können vom tatsächlichen Spielmaterial abweichen.



Wer keine Lust auf Anleitung-Lesen hat, kann sich die **Regeln auch als Video** erklären lassen unter: www.gaiagames.de/spiele/ecogon/
Dort findet ihr auch weitere Spielvarianten und Möglichkeiten, Ecogon einzusetzen.

2. Einstiegs-Variante

In der Einstiegs-Variante lernt ihr die Grundregeln von Ecogon kennen. Die drei verschiedenen Lebensräume (Wiese, Waldrand und Wald) und die verschiedenen Fortbewegungsarten der Tiere (fliegend und laufend) spielen noch keine Rolle.

2.1 Spielziel

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

2.2 Spielvorbereitung

1. Legt **1** sechseckiges **Lebensraum-Plättchen** in die Tischmitte.
2. Mischt die **restlichen** sechseckigen **Natur-Plättchen** (Lebensräume, Tiere und Pflanzen) zu einem verdeckten Stapel. Dies ist der **Naturstapel**.
3. Gebt anschließend jeder Person **3 Plättchen** vom Naturstapel offen **auf die Hand**.
4. Legt die **Bohnen** als **Siegpunkte-Marker** am Rand bereit.
5. Legt die **2 Schutzgebiet-Plättchen** am Rand bereit.
6. Mischt für euer 1. Spiel **10 Ereignis-Karten** zu einem verdeckten Stapel. Legt die übrigen Ereignis-Karten zurück in die Schachtel.

Anmerkung: Für spätere Partien könnt ihr auch **mehr oder weniger Ereignis-Karten** verwenden um länger oder kürzer zu spielen.

Ihr könnt Ecogon übrigens auch in der **Solo-Variante** spielen. Abweichende Regeln sind entsprechend markiert.

2.3 Ablauf

Wer zuletzt im Wald spazieren war, beginnt das Spiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Zugübersicht

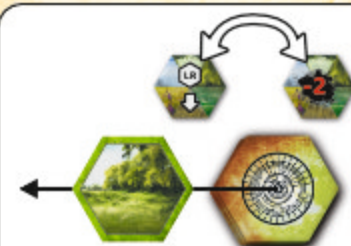
- 1) Zu Beginn deines Zugs ziehst du **1 Natur-Plättchen** vom Stapel offen auf die Hand.



- 2) Spiele **keins, ein oder mehrere** Natur-Plättchen aus.



Aufgepasst! Um den Überblick zu behalten, müssen alle Plättchen in eine Richtung zeigen.



- 3) **Optional:** Nutze 1 der beiden **Schutzgebiet-Plättchen**, um einen zusätzlichen Lebensraum aus dem Naturstapel zu ziehen. Drehe anschließend das Plättchen um. Es ist verbraucht und die Minuspunkte (-2 oder -4) zählen für eure Endwertung.

Zug-Ende

Dein Zug endet, sobald du keine Natur-Plättchen mehr ausspielen möchtest oder kannst. Falls du nun mehr als **3 Natur-Plättchen** auf der Hand hast, musst du so viele abwerfen, bis du nur noch 3 hast. Im **Solospiel** beträgt das Handlimit **5 Natur-Plättchen**.

Ziehe **nach deinem Zug** gegebenenfalls eine **Ereignis-Karte** und führe sie aus.

2.4 Naturplättchen

Im Spiel gibt es 2 Arten von Natur-Plättchen:

Lebensräume

Lebensräume bieten Platz für Pflanzen und Tiere. Neue Lebensraum-Plättchen erweitern euer Ökosystem und müssen immer an ein beliebiges, bereits gespieltes Natur-Plättchen angelegt werden. Die verschiedenen Typen (Wald, Waldrand und Wiese) sind erst in der fortgeschrittenen Variante auf S. 12. von Bedeutung.



Lebewesen

Bei Ecogon gibt es 2 Formen von Lebewesen: **Pflanzen** und **Tiere**.

Um ein Lebewesen auszuspielen, muss es direkt an mindestens **1 Lebensraum angelegt werden** (siehe Abbildung). Nach Ende des Zuges dürfen gelegte Plättchen nicht mehr verschoben werden.

Die Lebewesen-Plättchen sind in **2 Bereiche** aufgeteilt. Der **hellere Bereich** oben zeigt an, was das Lebewesen bietet, bzw. welche Bedürfnisse es erfüllen kann. Der untere, **dunklere Bereich** zeigt an, welche Bedürfnisse das Lebewesen selbst hat.



Ecogon ist vielseitig einsetzbar und wird auch für Bildungszwecke verwendet. Denn alle Regeln sind inspiriert von Prozessen in der Natur. Gerade der kooperative Ansatz eignet sich ideal für den Unterricht an Schulen. Dabei lernen die Spielenden nicht nur etwas über Ökosystem-Zusammenhänge und heimische Arten, sondern auch Teamwork und taktisches Denken.



Die Rauten-Symbole im oberen Bereich der Pflanze zeigen an, was die Pflanze zu bieten hat. Dies ist wichtig, um zu wissen, welches Tier sich davon ernähren könnte. Zur Vereinfachung haben Pflanzen im Spiel keine speziellen Bedürfnisse.

Oben rechts steht, wie viel **Siegpunkte** das Tier bietet.



Die **Punkte im Rautensymbol** oben links geben an, **wie groß** das Tier ist. Dies ist wichtig, um zu wissen, von welchem Tier es gefressen werden kann.

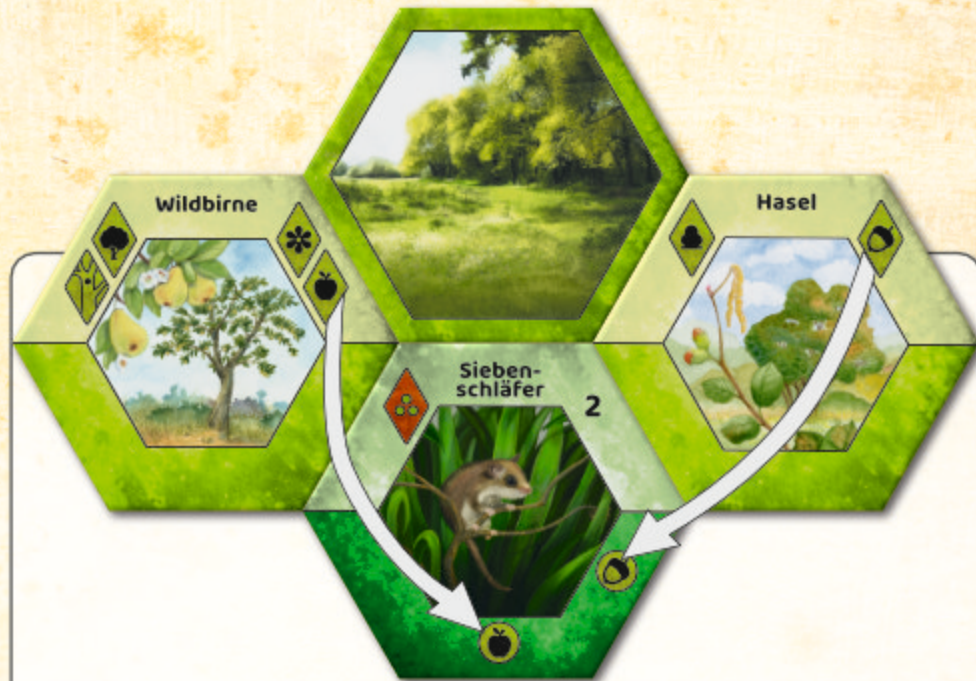


Im unteren Bereich stehen ein bis drei Kreis-Symbole, die anzeigen, was das Tier benötigt um Siegpunkte zu geben. **Jedes Symbol** steht dabei für **ein Bedürfnis**. (Eine Legende der Symbole befindet sich auf der Innenseite des Schachtel-Deckels).

2.5 Tiere etablieren und Siegpunkte bekommen

Um ein Tier zu etablieren müsst ihr alle seine Bedürfnisse (**Kreis-Symbole** im unteren Bereich) erfüllen. Dies schafft ihr, indem ihr Natur-Plättchen an das Tier anlegt, welche die **passenden Rauten-Symbole** im oberen Bereich haben. Habt ihr **alle Bedürfnisse erfüllt**, bringt euch das Tier Siegpunkte (Zahl rechts oben).

- Es ist egal, an welcher Seite die Lebewesen aneinandergrenzen.
- Um ein Tier zu etablieren, müssen die angrenzenden Lebewesen selbst nicht etabliert sein.
- **Vergesst nicht**, dass alle Lebewesen auch an einem Lebensraum anliegen müssen!



Beispiel: Der Siebenschläfer hat die Bedürfnisse Früchte (🍏) und Nüsse (🌰). Diese sind durch die angrenzende Wildbirne (gibt Früchte 🍏) und die angrenzende Hasel (gibt Nüsse 🌰) erfüllt. Damit hat der Siebenschläfer alles was er zum Leben braucht und ist in eurem Ökosystem etabliert.

Sobald alle Bedürfnisse erfüllt sind, indem die entsprechenden Natur-Plättchen angrenzen, legt ihr **Bohnen in Höhe der Siegpunkte** auf das etablierte Tier. Damit zählen die Siegpunkte für die Endwertung.



Sind bei den Bedürfnissen 2 Symbole mit einem Strich verbunden, habt ihr die Wahl zwischen einem der beiden Bedürfnisse. Das Eichhörnchen kann sich **entweder** von Früchten **oder** einem kleinen Tier ernähren. Nüsse benötigt es in jedem Fall.

Die Punktemarker bei Ecogon sind verschiedene Sorten getrockneter Biobohnen, welche wir selbst abzählen und verpacken. Falls ihr mehr Marker benötigt, könnt ihr einfach einige der Bohnen im Frühjahr einpflanzen, oder im Bioladen eures Vertrauens neue Bohnen kaufen.

2.6 Ereignis-Karten

Wann:

Die Ereignis-Karten kommen erst zum Einsatz, wenn **mindestens 2 Lebensräume** in eurem Ökosystem liegen. Sobald dies der Fall ist, deckt ihr am Ende des Zuges die 1. Ereignis-Karte auf und führt sie sofort aus. Ab diesem Zeitpunkt zieht ihr nach jedem **3. Spielzug eine neue Ereignis-Karte** und führt sie aus.

Am besten, ihr fangt jetzt mit dem Spielen an und lest weiter, sobald ihr die 1. Ereignis-Karte gezogen habt.

Ereignis-Karten ausführen:

Der **Effekt** einer Ereignis-Karte wird allen Mitspieler*innen laut vorgelesen und sofort ausgeführt. Legt die Ereigniskarte danach offen ab. **Falls ihr den Effekt nicht ausführen könnt**, z. B. weil keine Karte mit entsprechendem Rauten-Symbol im Spiel ist, legt ihr die Karte verdeckt unter den Ereignis-Kartenstapel und zieht 1 neue. **Falls ihr nur einen Teil der genannten Effekte erfüllen könnt**, führt ihr das Ereignis trotzdem im Rahmen der Möglichkeiten aus und legt es ab.

Oft können mehrere Natur-Plättchen ein potentielles Ziel für die Ereignis-Karte sein. Ist dies der Fall, müsst ihr euch im Team einigen, welche Natur-Plättchen den Effekt abbekommen.

Wird die Position eines Lebewesens verändert oder ein Lebewesen zurück ins Ökosystem gebracht, müsst ihr es direkt an einen Lebensraum anlegen.

Tip: Um den Überblick zu behalten, wann die nächste Ereignis-Karte an der Reihe ist, legt einfach 3 Natur-Plättchen vom Stapel verdeckt auf den Ereignis-Kartenstapel. Zu Beginn eines Zuges zieht ihr 1 von diesen verdeckten Plättchen. Sind alle 3 Natur-Plättchen gezogen, kommt die nächste Ereignis-Karte am Ende des Zuges zum Einsatz.



Beispiel: Die Karte „Abholzung“ besagt, dass ihr einen Busch, Laub- oder Nadelbaum aus dem Ökosystem entfernen müsst.



2.7 Natur-Plättchen entfernen

Natur-Plättchen können aus 2 Gründen aus dem Spiel entfernt werden:

1) Durch den Effekt einer Ereignis-Karte.

2) Wenn ein Tier komplett umschlossen ist (es gibt keine weitere Möglichkeit zum Anlegen) und nicht alle seine Bedürfnisse erfüllt sind.



Das Entfernen von Natur-Plättchen kann weitreichende Folgen haben. Erfüllt die entfernte 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 habt. Wird ein Plättchen aus dem Ökosystem entfernt, legt es auf den Ablagestapel.

 Siegpunkte entfernen



Beispiel:
Bei der Ereignis-Karte „Abholzung“ habt ihr euch dazu entschlossen die Wildbirne zu entfernen. Dadurch hat der Siebenschläfer keine Früchte mehr zum Fressen. Damit ist er nicht mehr etabliert, verliert seine Bohnen und gibt damit keine Siegpunkte mehr, bis das Bedürfnis Früchte  wieder erfüllt wird.

2.8 Ende des Spiels

Die Partie endet, sobald ihr **keine Natur-Plättchen oder Ereignis-Karten mehr ziehen könnt**. Nach Ausführen der letzten Ereignis-Karte habt ihr also noch drei weitere Züge.

Ist euer Ökosystem stabil genug?

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 Ereignis-Karten 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!

Gibt es noch mehr zu entdecken?

Na klar! Ihr kennt nun schon die Einstiegs-Regeln von Ecogon. Auf den nächsten Seiten findet ihr die Regeln für das **fortgeschrittene Spiel**, die **2 Module**, sowie **3 spannende Szenarien** mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Also dann, los geht's!

3. Fortgeschrittene-Variante

Wenn ihr Ecogon schon einmal gespielt habt, könnt ihr euch hier an den Regeln für fortgeschrittene Spieler*innen probieren. Im Folgenden werden **nur Regeln** aufgeführt, die sich von der Einstiegs-Variante unterscheiden.

3.1 Spielaufbau (fortgeschritten)

Der Spielaufbau unterscheidet sich nur in einem Punkt von der Einstiegs-Variante:
Es muss ein **Waldrand-Lebensraum** (hellgrün) als **Start-Lebensraum** in die Tischmitte gelegt werden.

3.2 Natur-Plättchen (fortgeschritten)

Es gibt 3 Arten von Lebensräumen:



Wiese



Waldrand



Wald

Jedes Lebewesen ist einem der drei genannten Lebensräume zugeordnet. (Wiese – gelb, Waldrand – hellgrün, Wald – dunkelgrün). Dies könnt ihr an der jeweiligen Hintergrundfarbe erkennen.

Beim Ausspielen von Lebensräumen und Lebewesen gilt:

Wald- und Wiesen-Plättchen dürfen niemals direkt nebeneinander liegen! Hellgrüne Waldrand-Plättchen hingegen dürfen an alle anderen Plättchen angrenzen. Sie bilden im Spiel und in der Natur den Übergang zwischen Wiese und Wald.

Wichtig: Waldrand-Lebewesen dürfen auch an Wiesen- oder Wald-Lebensräume gelegt werden.

Beispiel: Hier können wir die Natur zur Verdeutlichung der Regel nutzen. Die **Eidechse** ist im Spiel ein Wiesen-Tier (gelb) und darf nicht neben dem Waldregenwurm (dunkelgrün) liegen, denn auch in der Natur würden sich diese beiden Tiere nie begegnen.



Fortbewegungsarten der Tiere

Die Tiersymbole haben ebenfalls einen **Farbcode**, der ihre **Fortbewegungsart** beschreibt. **Grüne Punkte** in der Raute bedeuten, dass sich das Tier hauptsächlich laufend fortbewegt. **Weißer Punkte** hingegen, dass es überwiegend fliegt.



Bei den **Bedürfnissen** der Tiere gibt es ebenfalls **grüne** , **weiße** und zusätzlich **schwarze** Punkte .

Schwarze Punkte bedeuten, dass es für die Erfüllung des Bedürfnisses egal ist, wie sich das Tier fortbewegt. Entscheidend ist nur die Anzahl der Punkte.

Erfüllung von Bedürfnissen

Hat ein Tier mehr als 1 Bedürfnis, muss jedes Bedürfnis durch jeweils 1 Natur-Plättchen erfüllt werden.

Ein Lebewesen kann niemals 2 Bedürfnisse für das selbe Tier erfüllen.

Beispiel:

Der Schmetterling benötigt ein Kraut und eine Blüte .

Die Wicke bietet zwar beides, darf aber nur für eines der Bedürfnisse benutzt werden.

Sie erfüllt in dem Fall das Bedürfnis Blüte , weil Kraut von der Brennnessel erfüllt wird.



3.3 Spiel-Ende (fortgeschritten)

Zählt wieder eure Siegpunkte und schaut nach, ob ihr gewonnen habt. **Für ein kniffligeres Spiel** benötigt ihr 2,5 Mal so viele Siegpunkte wie Ereignis-Karten ausgeführt wurden. Viel Erfolg!

Tipp „Hinweis-Marker“: Euer Ökosystem wächst schnell und es wird immer schwieriger den Überblick zu behalten. Ihr könnt jederzeit Hinweis-Marker als Hilfe nutzen. Mit ihnen markiert ihr z.B. eine Stelle im Ökosystem, an der ihr ein bestimmtes Lebewesen anlegen wollt.

Nutzt die rote Seite für Tiere und die grüne für Pflanzen.



4. Szenarien

Achtung! Probiert die Szenarien am besten erst aus, wenn ihr auch schon die fortgeschrittene Variante ein paar Mal gespielt habt.

Die Spielmechanismen von Ecogon sind größtenteils von der Natur inspiriert. Die Natur ist sehr komplex und unglaublich vielfältig. Um euch einen winzigen Teil ihrer Vielfalt näher zu bringen, haben wir unterschiedliche Szenarien entwickelt. Diese machen Ecogon ganz neu erlebbar. In den Szenarien gelten generell die fortgeschrittenen Regeln und die aufgeführten Regeländerungen.

Noch mehr Szenarien findet ihr auf unserer Internetseite: www.gaiagames.de.

4.1 Bienen und Blümchen

Ihr wollt mal so richtig in Ruhe puzzeln, ohne den störenden Einfluss von Menschen? Los gehts!

Spielvorbereitung

Entfernt alle Ereignis-Karten, außer: **Blütenbestäubung, Buschfeuer, Erdbeben, Krautfäule, Naturschutz, Orkanbö, Umsiedlung, Wiederansiedlung, Wiederholung und Zirkulation**. Legt die Blütenbestäubung beiseite und mischt die übrigen 9 Ereignis-Karten. Anschließend legt ihr die Blütenbestäubung unter den Ereignisstapel.

Änderungen während des Spieles

Neue Ereignis-Karten kommen **alle 6 Züge** ins Spiel.

Spiel-Ende

Das Spiel endet, wenn ihr nach 6 Zügen keine Ereignis-Karte mehr ziehen könnt. Falls ihr vorher keine Natur-Plättchen mehr ziehen könnt, führt noch die Ereignis-Karte „Blütenbestäubung“ aus und zählt dann eure Siegpunkte. Welche Gewinnstufe habt ihr erreicht?



4.2 Sukzession

Der Begriff Sukzession stammt aus dem Lateinischen (succedere: Nachrücken, Nachfolgen) und beschreibt in der Landschaftsökologie die Veränderung der Arten-Zusammensetzung an einem bestimmten Ort im Laufe der Zeit.

Spielvorbereitung

Entfernt die Ereignis-Karten **Abholzung, Rodung, Orkanböe und Schutzgebiet** und legt sie in die Schachtel. Zieht nun von den übrigen Ereignis-Karten 10 und bildet daraus den Ereignis-Kartenstapel.

Sortiert alle Lebewesen den Farben nach (Wiese, Waldrand und Wald) und legt sie als verdeckte Stapel bereit. **Alle** Lebensraum-Plättchen werden jeweils als offene Stapel daneben gelegt.

Teilt jetzt jeweils 2 Wiesen-Lebewesen an jede*n Spieler*in aus und startet das Spiel mit einem Wiesen-Lebensraum in der Tischmitte.

Änderungen während des Spiels

Ihr dürft zu Beginn eures Zuges ein Natur-Plättchen von einem der 3 Lebewesen-Stapel oder dem Wiesen-Lebensraum-Stapel ziehen. Die Waldrand- und Wald-Lebensräume müsst ihr euch erspielen.

Aufgepasst: Lebensraum-Typen verändern sich während eures Spiels! Sobald an einer **Wiese** ein Gehölz (Busch, Laub- oder Nadel-Baum) angrenzt, wird sie zum **Waldrand**. Grenzen an einen Waldrand zwei Gehölze, wird er zum **Wald**. Die ausgetauschten Lebensräume kommen wieder zurück auf den jeweiligen Stapel.

Das **Entfernen von Gehölzen** verändert den Lebensraum-Typ nicht!

Lebensraum ausspielen:

Ihr dürft **nur Wiesen-Lebensraum** neu ins Ökosystem ausspielen. Sind die Wiesen-Lebensräume leer, könnt ihr zunächst keine neuen Lebensräume ausspielen.

Wird ein Lebensraum zum Wald:

Entfernt alle angrenzenden Wiesen-Plättchen aus eurem Ökosystem.

Wald-Lebewesen dürfen **nur im Wald** ausgespielt werden. Alle Tiere des Waldes (dunkelgrün) bringen euch **doppelte Siegpunkte**.

1.

2.

3.

4.

Beispiel: Legt ihr einen Wiesen-Lebensraum an ein Gehölz, wird er sofort zum Waldrand. Legt den Wiesen-Lebensraum wieder auf den Stapel zurück.

Beispiel: Wird der Waldrand zum Wald, müssen alle angrenzenden Wiesen-Plättchen entfernt werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet wie immer, wenn ihr nach 3 Zügen keine Ereignis-Karte mehr ziehen könnt.

Welche Gewinnstufe habt ihr erreicht? Denkt daran: Alle Waldtiere bringen euch die doppelte Punktzahl.



4.3 Ecogon-Extrem

Ihr wollt die ultimative Ecogon-Herausforderung? Dann seid ihr hier genau richtig!

Spielvorbereitung

Entfernt die Ereignis-Karten **Krautfäule, Abholzung, Buschfeuer und Insektizid** und legt sie zurück in die Schachtel. Zieht nun von den übrigen Ereignis-Karten zufällig 10 und bildet daraus den Ereignis-Kartenstapel.

Sortiert die Natur-Plättchen in einen **LR-Stapel**, einen **Tierstapel** und einen **Pflanzenstapel**. Mischt jeden Stapel und legt jeweils das oberste Natur-Plättchen offen neben den Stapel.

Änderungen während des Spiels

Neue Hand-Limits: 2 Spieler*innen - **5** Natur-Plättchen,
ab 3 Spieler*innen - **4** Natur-Plättchen, Solospiel - **8** Natur-Plättchen.

Zu Beginn eures Zuges könnt ihr eines der offenen Natur-Plättchen ziehen und anschließend das nächste Aufdecken, oder ein verdecktes ziehen.

Neue Ereignis-Karten kommen **alle 4 Züge** ins Spiel.

Tipp: Für eine einfachere Variante könnt ihr immer die oberste Ereignis-Karte aufdecken und wisst dadurch, welches Ereignis als nächstes eintritt.

Tiere ausspielen: Ihr dürft Tiere nur in euer Ökosystem ausspielen, wenn sie auch **sofort etabliert** sind. Ihr müsst also noch besser planen und am besten schon ein paar der Arten und ihre Bedürfnisse kennen.

Karten entfernen: Sobald bei einem Tier z.B. durch Ereignis-Karten nicht mehr alle Bedürfnisse erfüllt sind, entfernt es aus dem Ökosystem. Dies kann große Ketten-Reaktionen nach sich ziehen.

Tipp: Versucht die Tiere durch doppelte Absicherung ihrer jeweiligen Bedürfnisse zu schützen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn ihr nach 4 Zügen keine Ereignis-Karte mehr ziehen könnt. Welche Gewinnstufe habt ihr erreicht?



5. Module

Für neue Herausforderungen und ein abwechslungsreicheres Spiel könnt ihr die Module mit Ecogon kombinieren.

Neue Siegbedingung: Pro Modul („Pilze und Moose“ und „Ökopunkte“) erhöht sich der Siegpunktefaktor um 0,5 (1 für ein schweres Spiel).

Beispiel: Spielt ihr mit 10 Ereigniskarten und einem der Module, benötigt ihr 25 Siegpunkte (10 Ereigniskarten x 2,5).

5.1 Modul - Pilze und Moose

Mit diesem Modul haben nun auch Pilze und Moose einen Platz in eurem Ökosystem. Sie wachsen und gedeihen versteckt in allen Lebensräumen und sorgen dafür, dass Totholz ein wertvolles Element in eurem Ökosystem wird. Wenn ihr sie geschickt einsetzt, geben sie euch mehr Natur-Plättchen und wertvolle Siegpunkte.

Spielvorbereitung

Unter den **kleinen Plättchen** sind Pilze und ein paar Moose. Der Einfachheit halber sprechen wir in den Spielregeln nur von Pilzen.

1. Wenn ihr mit **weniger als 20 Ereignis-Karten** spielt: Mischt die Ereignis-Karte „**Abholzung**“ in euren Ereignis-Kartenstapel.
2. Legt die **4 Totholz-Plättchen** offen neben dem Naturstapel bereit.
3. Bildet pro Lebensraum (Waldrand, Wald und Wiese) **einen** verdeckten und gemischten Stapel aus den kleinen Sechseck-Plättchen (Pilze und Moose).
4. Legt die **2 obersten Pilze** pro Stapel offen daneben.
5. Wählt **einen der offenen Waldrand-Pilze** und legt ihn auf den Start-Lebensraum. Deckt anschließend wieder einen Waldrand-Pilz auf.

Änderungen während des Spiels

Jedes Mal, wenn ein neuer Lebensraum ins Spiel kommt, legt ihr einen der beiden aufgedeckten Pilze vom entsprechenden LR-Typ auf den Lebensraum. Deckt anschließend das nächste Plättchen auf, damit wieder zwei offene vorhanden sind.

Pilze

Jeder Pilz hat einen der folgenden Effekte:



1) Es gibt **Siegpunkte** für Lebewesen oder Totholz, die am Spielende an einem Pilz angrenzen. Je mehr angrenzen, desto mehr Siegpunkte. Für eine bessere Übersicht: Legt die Punktemarker direkt auf den Pilz.

1 Punkt pro zwei Pflanzen

1 Punkt pro Baum

2 Punkte pro Totholz

2) Ihr dürft direkt **ein weiteres Natur-Plättchen ziehen**, wenn passende Pflanzen angelegt werden. Das gezogene Natur-Plättchen hat keine Auswirkung darauf, wann das nächste Ereignis kommt.



Beispiel: Der abgebildete Pilz liegt auf einem Waldrand-Lebensraum. Sobald nun eine **krautige** Pflanze an den Lebensraum angelegt wird, darf die Person am Zug direkt ein weiteres Natur-Plättchen vom Naturstapel ziehen und es gegebenenfalls auch ausspielen.

Moose

Moose bieten oft ein gutes Mikroklima für Pilze. Genau wie die Pilze, legt ihr Moose auf den zuvor gezogenen Lebensraum.

Ab jetzt gilt: In eurem Zug könnt ihr jederzeit das Moos-Plättchen gegen ein offenes Pilz-Plättchen vom entsprechenden Stapel tauschen. Das Moos wird dann aus dem Spiel entfernt.



Totholz

Jedes Mal, wenn ihr ein **Gehölz** () entfernt, legt ihr an seine Stelle ein kleines sechseckiges Totholz-Plättchen eurer Wahl (mit oder ohne Baumloch). **Totholz kann nicht entfernt, überbaut oder verschoben werden**, ist aber für einige Pilze wichtig.



5.2 Modul - Ökopunkte



Ihr wollt ein Spiel mit mehr Taktik und weniger Zufall in eurem Ökosystem spielen? Dann könnt ihr dieses Modul einfach zum normalen Spiel hinzufügen. Bei dem Ökopunkte-Modul bringt euch jedes etablierte Tier einen Ökopunkt (). Diese könnt ihr in euren Zügen sammeln und einsetzen.

Spielvorbereitung

1. Legt die Übersicht mit den Aktionen (Rückseite der Anleitung), für alle gut sichtbar, neben den Spielbereich.
2. Legt die Ökopunkt-Marker am Rand bereit.

Änderungen während des Spiels

Jedes **etablierte Tier** gibt euch **1** . Legt ihn in den gemeinsamen Vorrat (unterer Bereich auf der Rückseite der Anleitung). **Einmal pro Zug** könnt ihr Ökopunkte für eine Aktion eurer Wahl einsetzen.

Mögliche Aktionen:

- 2** – Schaut euch die **nächste Ereignis-Karte** an und legt sie offen auf oder unter den Stapel.
- 3** – Zieht **zwei Natur-Plättchen** vom allgemeinen Naturstapel, nimmt **eines davon auf die Hand** und legt das andere auf oder unter den Stapel. Das gezogene Natur-Plättchen hat keine Auswirkung darauf, wann das nächste Ereignis kommt.
- 4** – Verändert die **Position eines Lebewesens** im Ökosystem (es muss danach wieder an einem passenden Lebensraum anliegen).
- 5** – Bringt einen **neuen Lebensraum** ins Ökosystem (von der Ablage oder dem Naturstapel, mischt anschließend den Stapel).
- 8** – Bringt ein **beliebiges Lebewesen von der Ablage** wieder ins Ökosystem.

FAQ – Häufig gestellte Fragen:

Sind Pflanzen auch Lebewesen? JA!

Können mehrere Lebensräume nebeneinander gelegt werden?
Ja, solange Wald nicht an Wiese angrenzt (fortgeschrittene Regeln).

Was passiert, wenn wir einen Lebensraum aus dem Ökosystem entfernen?
Alle Tiere, welche jetzt nicht mehr an einen Lebensraum angrenzen, kommen auf den Ablagestapel.

Was passiert, wenn sich das Ökosystem durch das Entfernen eines Plättchens teilt?
Nichts. Spielt einfach normal weiter und verbindet die Ökosysteme durch Anlegen eines Natur-Plättchens wieder miteinander, wenn es taktisch sinnvoll erscheint.

Müssen Lebewesen direkt an den Symbolen angrenzen, um ein Bedürfnis zu erfüllen?
Nein. Die Lebewesen müssen nur an irgendeiner Stelle aneinandergrenzen, um Bedürfnisse voneinander zu erfüllen.

Was passiert, wenn ein Tier komplett umbaut ist, aber nicht alle Bedürfnisse erfüllt wurden?
Entfernt das Tier aus dem Ökosystem, denn es hat nun keine Möglichkeit mehr, etabliert zu werden.

Was passiert, wenn wir die letzte Ereignis-Karte nicht ausführen können?
Nichts. Legt die Ereignis-Karte einfach ab und spielt eure letzten drei Züge.

Wir haben einen Legefehler entdeckt, was nun?
Wenn ein Plättchen an einem Ort liegt, an dem es eigentlich nicht liegen dürfte, kommt es umgehend aus dem Spiel auf den Ablagestapel.

Was bedeutet: „Verändere die Position“?
Das gewählte Plättchen darf nicht auf der momentanen Position verbleiben. Dabei könnt ihr auch Plättchen tauschen, wenn mehr als eines betroffen ist.

Durch Ereigniskarten, vom Ablagestapel oder vom Naturstapel ziehen?

Wenn ihr ein Naturplättchen ins Ökosystem bringen dürft, durchsucht zuerst die Ablage. Ist keine geeignete Karte vorhanden, könnt ihr auch den Naturstapel durchsuchen und danach mischen.

Dürfen an einen versiegelten Lebensraum-Plättchen angelegt werden?

Es dürfen Natur-Plättchen angrenzen, aber beachte, dass Lebewesen einen funktionsfähigen Lebensraum brauchen, um ausgespielt zu werden.

Wir dürfen ein extra Natur-Plättchen ziehen, kommt dadurch die nächste Ereignis-Karte früher?

Nein, es wird vom allgemeinen Naturstapel gezogen und nicht von den bereit gelegten Plättchen.

Zu den Modulen:

An einem Pilz liegen 3 Pflanzen an, bekommen wir dann 1,5 Siegpunkte?

Nein, ihr bekommt nur 1 Siegpunkt. Es wird abgerundet.

Bekommen wir einen Ökopunkt, wenn wir ein Tier erneut etablieren? Ja.

Können wir Ökopunkte wieder verlieren, wenn Tiere nicht mehr etabliert sind? Nein.

Danksagung

An 1. Stelle möchten wir unseren Bohnenpacker*innen danken. Denn Bio-Bohnen eintüten ist bei Gaiagames noch Handarbeit. Insgesamt haben wir 5400 Bohnentüten gepackt mit jeweils ca. 75 Bohnen. Das macht insgesamt BOHNTASTISCHE 405000 Bohnen! Bohnen- Hall of Fame: Dorian Laubvogel (Dodo), Eike, Giulia, Jannis Beyer, Jonas, John, Lill, Markus, Mona Reduth, Schlicht und Ergreifend, Sophia von Wilcken, uvm.

Ein weiterer Dank gebührt den Testspieler*innen für das hilfreiche Feedback zu Ecogon und den neuen Modulen: Andreas Kunert, Anna und Julius Kirstein, Dorian Laubvogel, Familie Becker, Immo und Kathrin Gottbehüt, Johannes Beienz, Lennard Strohschneider, Martina "Bergziege" Gläß, Oskar Götze, Stefanie Geißler, Tobias Strohschneider, Vitalijs Rodins, uvm. Ebenso Danke an Jen für die Unterstützung beim Lektorat der Anleitung und Julia Pleintinger für das Lektorat des Artenbuchs.

Auch danken wir dem „Villa Könnern e.V.“ für die Bereitstellung von Räumlichkeiten, sowie der Stiftung „Rolf Riecken für Umwelt und Soziales“ für ihre großzügige Unterstützung!

Kennt ihr schon unsere anderen Spiele? Schaut vorbei auf: gaiagames.de

Impressum

Autor: Micha Reimer

Co-Autor der 3. Auflage: Kevin Luhn

Illustration: Rosemary Chalmers, Carina Faul, Peter Lin, Aleksandra Klepacka, Sandra Guja, Andrea Reichert, Bartłomiej Rozumski, Francesca Baerald, Anna Voytskhovich, Carolyn Patterson, Andrea Goldbrunner, Lydia Bökelmann, Micha Reimer

Grafik: Micha Reimer

Redaktion: Kevin Luhn und Micha Reimer

Verlag: Reimer Luhn Gaiagames GbR

Lektorat: Fritz Tudyka

3. Auflage ©2024

Reimer Luhn Gaiagames GbR

Herzog-August-Str. 13b, 29456 Hitzacker

www.gaiagames.de – kontakt@gaiagames.de


GAIAGAMES




Mögliche Aktionen mit Ökopunkten:

2  Schaut euch die **nächste Ereignis-Karte** an und legt sie offen auf oder unter den Stapel.

3  Zieht **zwei Natur-Plättchen** vom allgemeinen Naturstapel, nehmt **eines davon auf die Hand** und legt das andere auf oder unter den Stapel.

4  Verändert die **Position eines Lebewesens** im Ökosystem.

5  Bringt einen **neuen Lebensraum** ins Ökosystem.

8  Bringt ein **beliebiges Lebewesen von der Ablage** wieder ins Ökosystem.

Ökopunkte- Vorrat