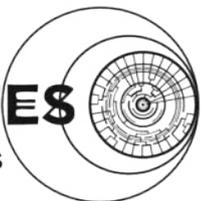
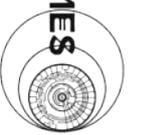
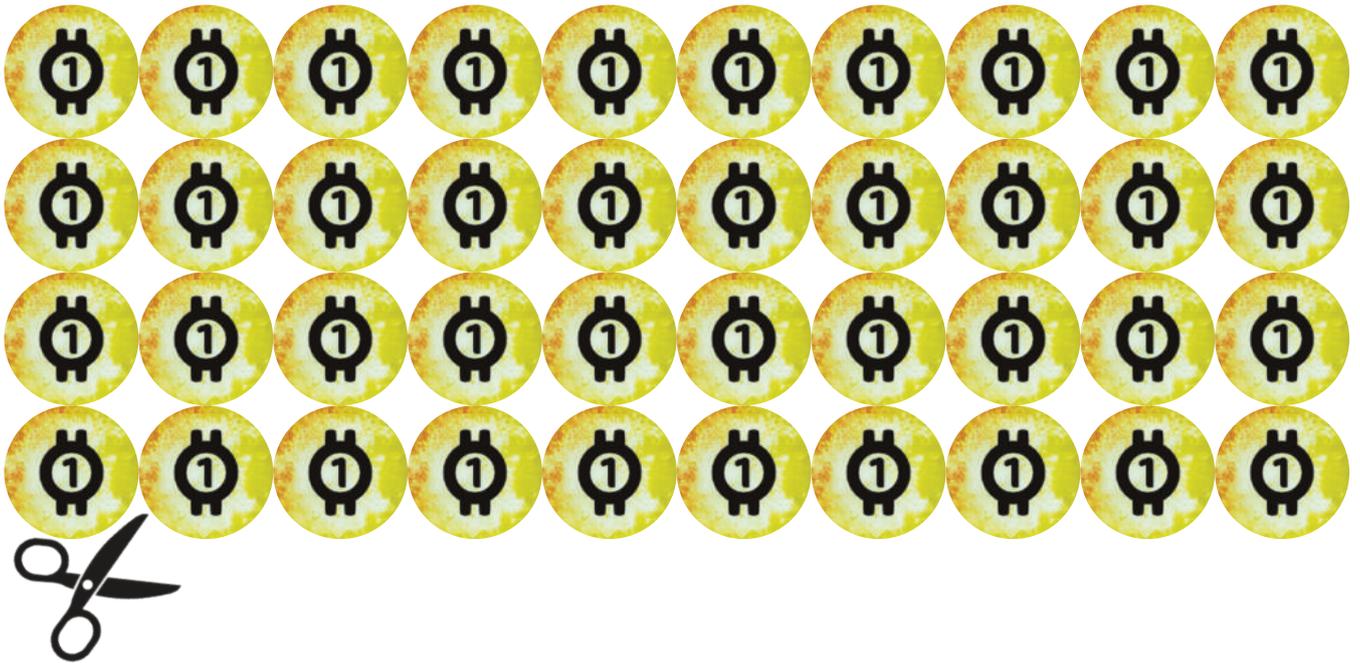


Ecogon - Pilzmodul Print & Play





Ecogon - Habitatmodul Print & Play



Kennst du schon Ecogon - Kryptogam?

Mit dieser Erweiterung kannst du die Pilze, Flechten und Moose direkt in dein Grundspiel von Ecogon integrieren, auch wenn du noch nicht die 3. Auflage hast.

www.gaiagames.de/produkt/ecogon-kryptogam-erweiterung/



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/**

1 Punkt pro Baum **1/**

2 Punkte pro Totholz **2/**

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, nehmt **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.