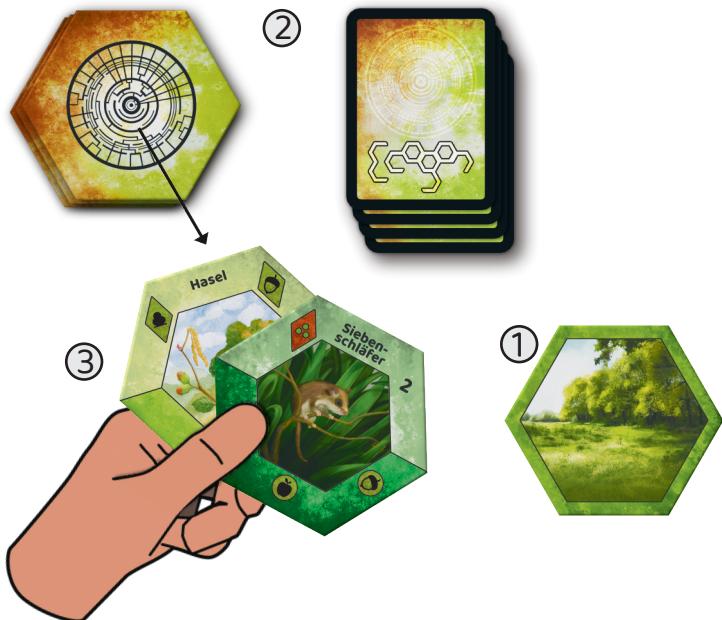


SPIELAUFBAU



1. Legt ein Lebensraumplättchen in die Mitte des Tisches – dort beginnt euer Ökosystem.

2. Mischt alle sechseckigen Naturplättchen (Tiere, Pflanzen, Lebensräume) und die Ereigniskarten gut durch. Legt beide Stapel verdeckt bereit.

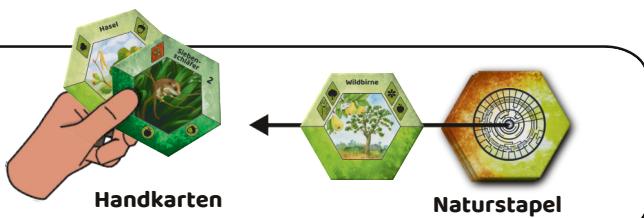
3. Jede Person erhält 2 Naturplättchen. → Wer als Letztes einen Fuchs gesehen hat, beginnt.

SPIELZIEL

Euer Ziel: Baut ein Ökosystem auf, in dem sich möglichst viele Tiere **wohlfühlen**. Je mehr Tiere zufriedengestellt sind, desto mehr **Siegpunkte** bekommt ihr.

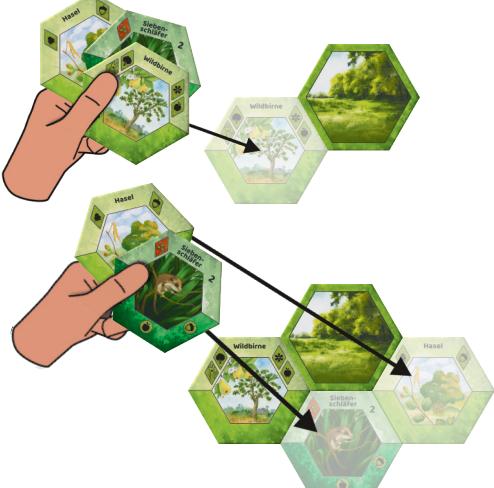
SPIELVERLAUF – EUER ZUG

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



2) Lege **beliebig viele** deiner Plättchen (Tiere, Pflanzen, Lebensräume) ins Ökosystem – **nach den Anlegeregeln**.

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



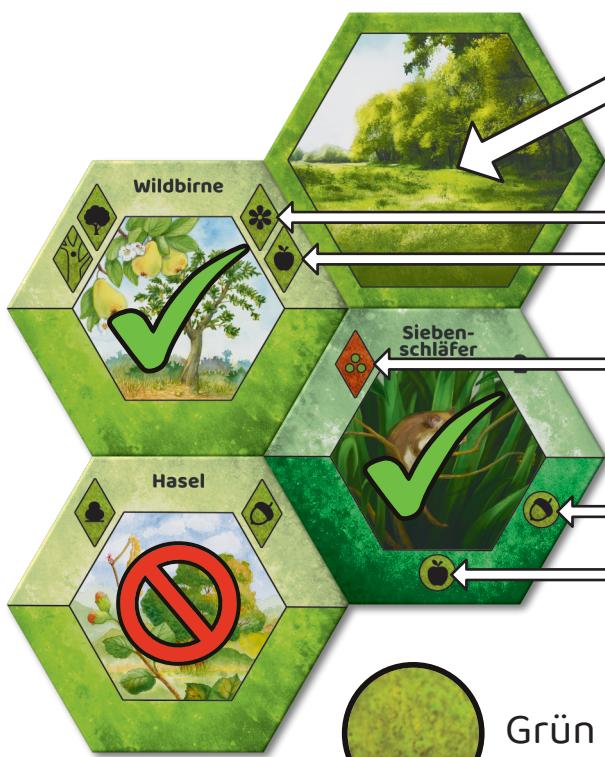
3) Hast du noch mehr als 3 Plättchen auf der Hand, musst du eines ablegen.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Nach ca. 7 Minuten ertönt ein Signal – jetzt kommt die erste Ereigniskarte ins Spiel. Ab dann immer nach der Ereignisperson. Aber dazu später mehr.



ANLEGEREGELN



Jedes Tier oder jede Pflanze muss an einen **Lebensraum** angelegt werden.

Die obere Hälfte der Karte zeigt, was das Tier oder die Pflanze Anderen **bietet** (z.B. Früchte, Blüten, Verstecke).

Tiere haben **Bedürfnisse** (Kreise am unteren Plättchenrand):

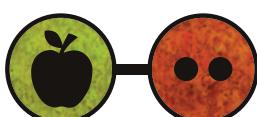


Grün = frisst Pflanzen

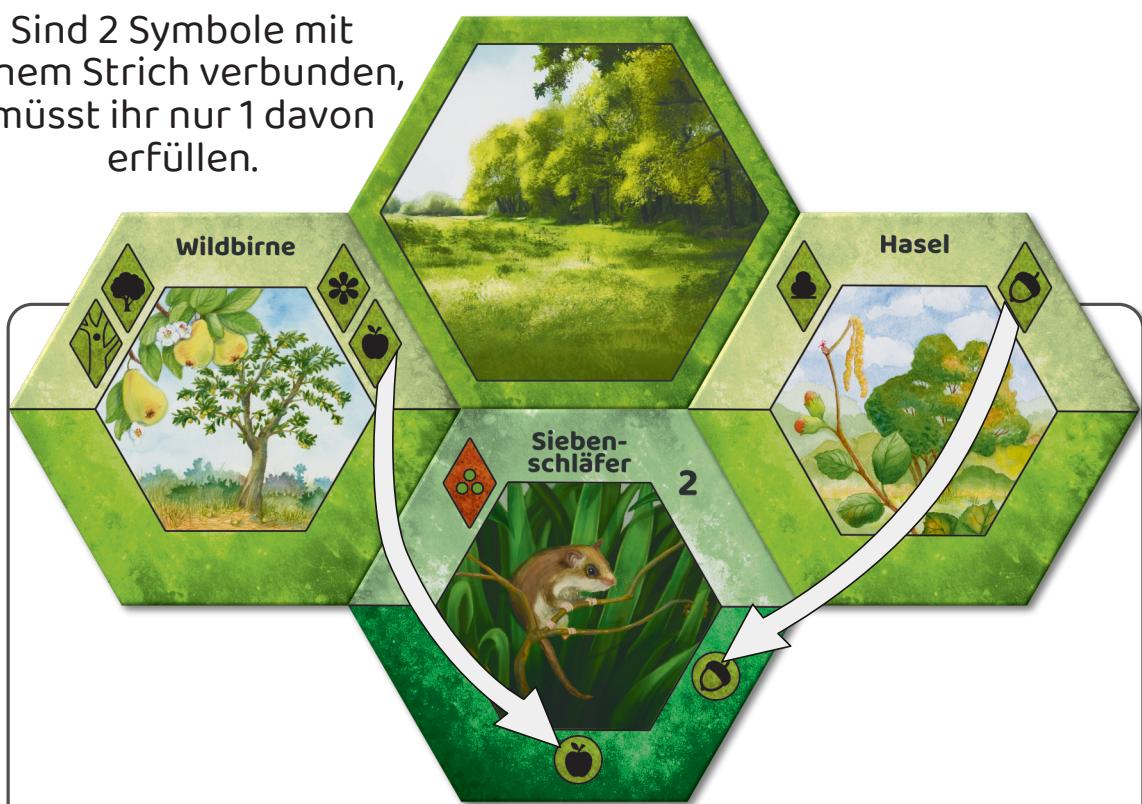


Rot = frisst Tiere

Liegen passende Plättchen neben dem Tier, werden Bohnen (Siegpunkte) auf die erfüllten Kreise gelegt → 1 Punkt pro erfülltem Bedürfnis.



Sind 2 Symbole mit einem Strich verbunden, müsst ihr nur 1 davon erfüllen.



Beispiel: Der Siebenschläfer braucht Früchte und Nüsse . Liegt er neben der Wildbirne (gibt Früchte) und der Hasel (gibt Nüsse) , fühlt er sich wohl und bringt euch 2 Siegpunkte.

Tiergrößen im Spiel



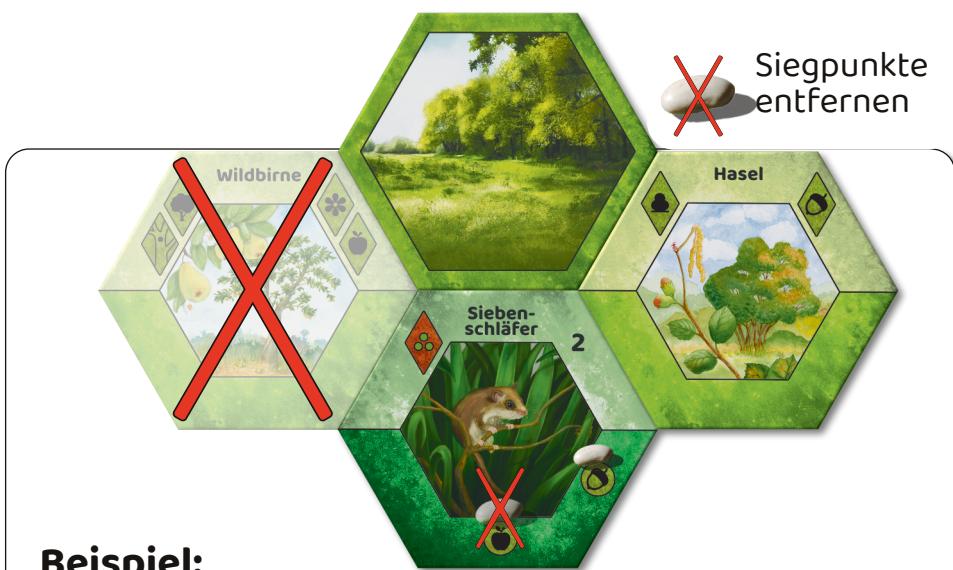
EREIGNISKARTEN

Die Erste Ereigniskarte führen alle Gruppen gleichzeitig nach 7 Minuten aus.

- Ereigniskarten bringen **Veränderungen** ins Spiel (z.B. Abholzung, Dürre).
- Die Person am Zug zieht die **oberste Ereigniskarte** und **liest sie laut vor**.
- Führt die Karte gemeinsam aus. Müssst ihr z.B. eine Pflanze entfernen, überlegt:
→ „**Welches Plättchen entfernen wir – und warum?**“
- **Wenn eine Ereigniskarte nicht ausführbar ist**, legt sie unter den Stapel zurück und zieht eine neue.



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



Beispiel:

Durch „Abholzung“ entfernt ihr die Wildbirne. Der Siebenschläfer verliert dadurch sein Frucht-Bedürfnis – entfernt die Bohne vom entsprechenden Kreis. Hat er aber noch Nüsse von der Hasel, bleibt dieser Punkt bestehen.

Ab jetzt wird **nach jedem Zug** der Person, die die erste Ereigniskarte vorgelesen hat, **eine neue Ereigniskarte gezogen**.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn **keine Natur- oder Ereigniskarten mehr** gezogen werden können. → Jede Person darf **noch einmal legen**, dann ist Schluss!

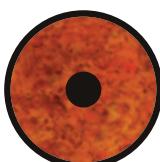


AUSWERTUNG

Zählt eure **Siegpunkte** zusammen und schreibt euren **Highscore** auf. Besprecht gemeinsam, wie ihr beim nächsten Mal **noch besser** spielen könnt!

Für die nächste Runde:

Die Person die Startspieler*in ist, erhält den Ereigniskartenstapel und führt am Ende ihres 2. Zugs die erste Ereigniskarte aus.



sehr kleines Tier



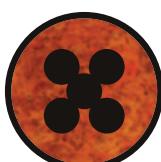
kleines Tier



mittelgroßes Tier



großes Tier



sehr großes Tier



Kraut



Gras



Busch



Laubbäum



Nadelbaum



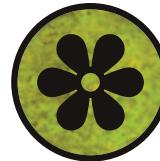
Nuss



Frucht



Samen



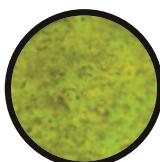
Blüte



Baumhöhle



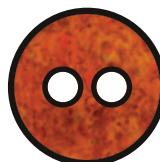
Totholz



Pflanze



laufendes Tier



fliegendes Tier