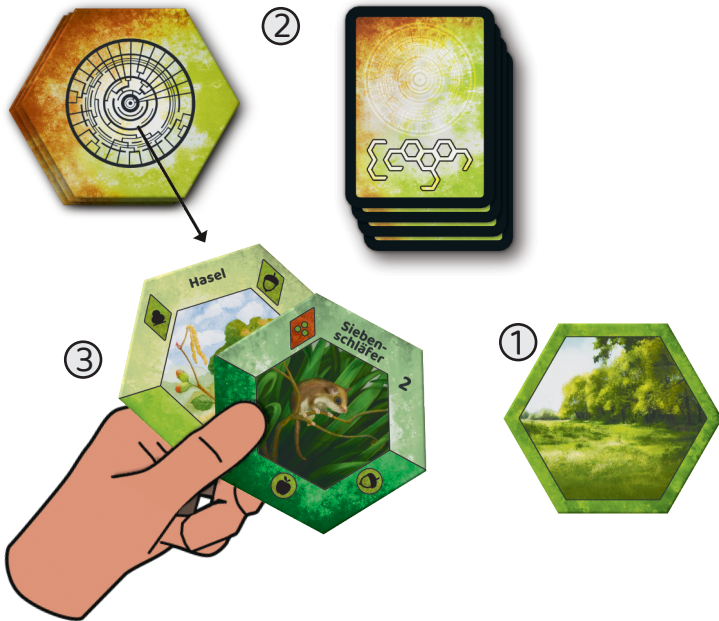


## SPIELAUFBAU



**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.

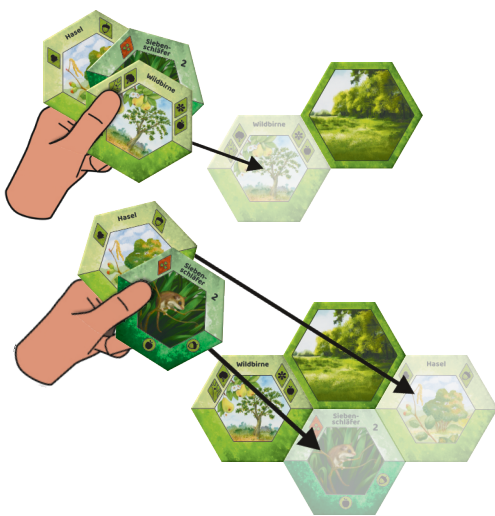
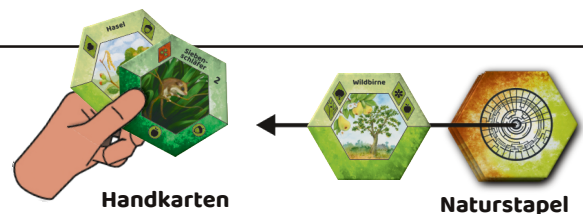
**3.** Jede Person erhält 2 Naturplättchen. → Wer als Letztes einen Fuchs gesehen hat, beginnt.

## 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.

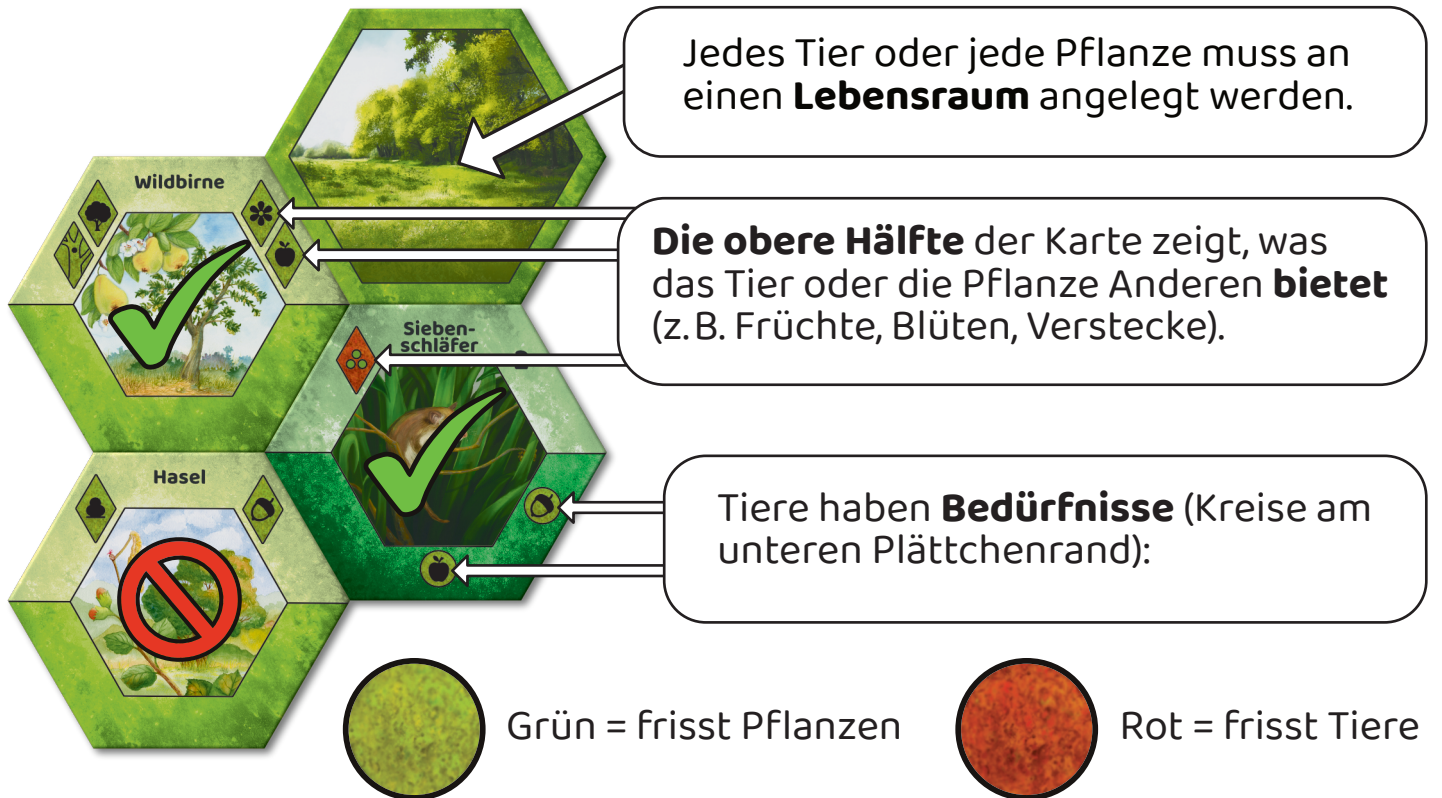
**3)** Hast du noch mehr als 3 Plättchen auf der Hand, musst du eines ablegen.

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

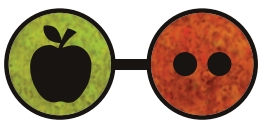
Nach ca. 7 Minuten ertönt ein Signal – jetzt kommt die erste Ereigniskarte ins Spiel. Ab dann immer nach der Ereignisperson. Aber dazu später mehr.



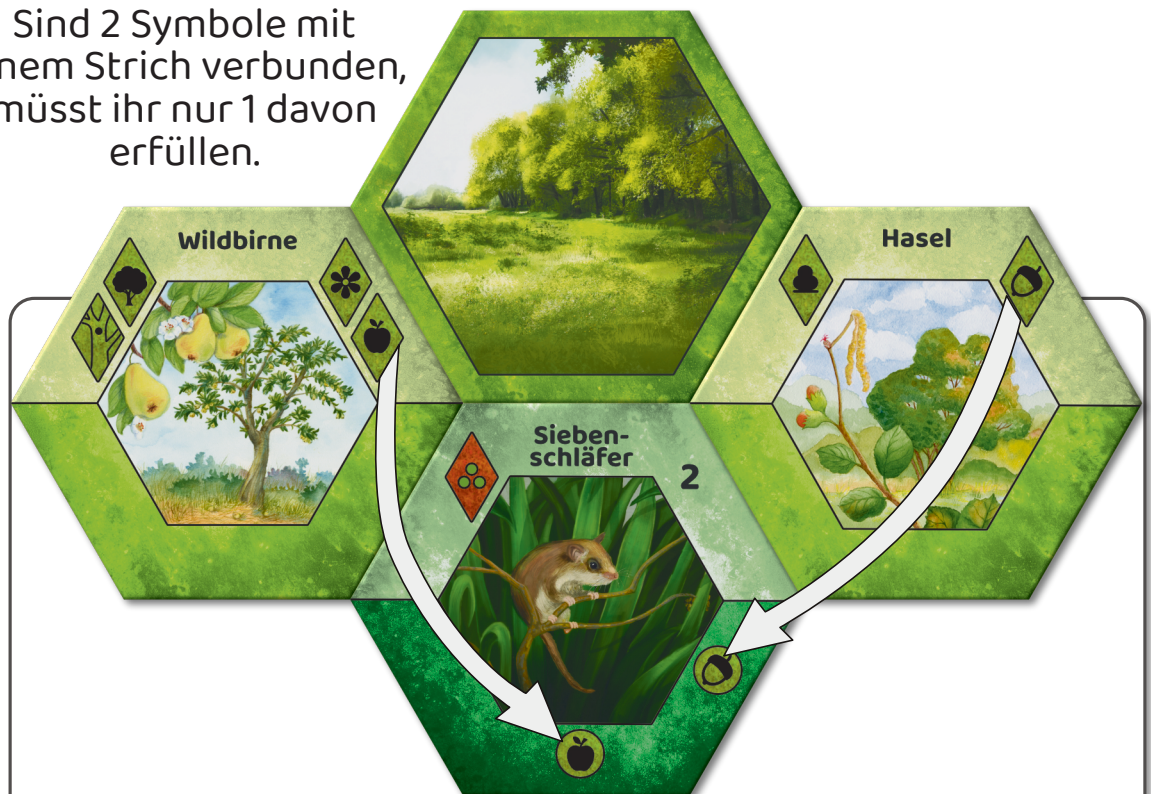
## ANLEGEREGELN



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



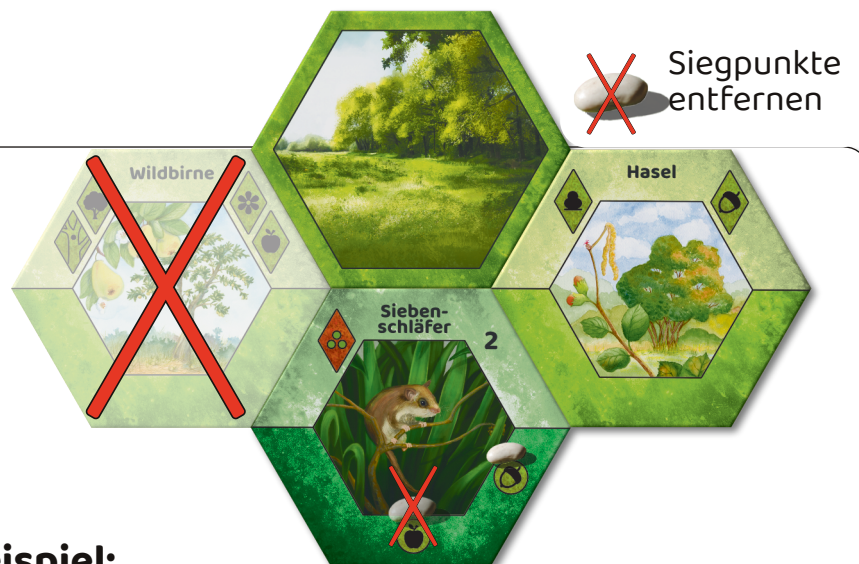
## EREIGNISKARTEN

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. Müsst 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**.



## SPIELEND

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

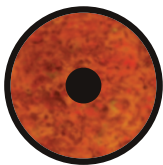


## AUSWERTUNG

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

### Für die nächste Runde:

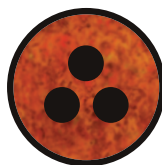
Die Person die Startspieler\*in ist, erhält den Ereigniskartenstapel und führt am Ende ihres 2. Zugs die erste Ereigniskarte aus.



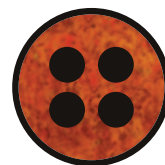
sehr kleines  
Tier



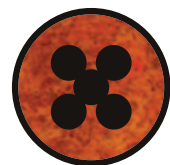
kleines  
Tier



mittelgroßes  
Tier



großes  
Tier



sehr großes  
Tier



Kraut



Gras



Busch



Laub-  
baum



Nadel-  
baum



Nuss



Frucht



Samen



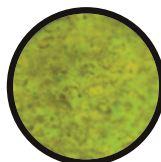
Blüte



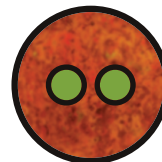
Baumhöhle



Totholz



Pflanze



laufendes  
Tier



fliegendes  
Tier