

# Erweiterungen



**SPIEL ANLEITUNG**

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.



2015 haben wir mit Ecogon unser erstes Spiel verwirklicht und sind mittlerweile in der 3. Auflage. Zusammen mit Ecogon - Stille Wasser sind die hier beschriebenen Erweiterungen nur ein paar der unzähligen Möglichkeiten das Spiel- bzw. Ökosystem in Zukunft noch größer und vielfältiger werden zu lassen. Wir wünschen euch viel Spaß beim Entdecken der Welt von Ecogon und hoffen ihr habt beim Spielen genauso viel Spaß wie wir beim Entwickeln.

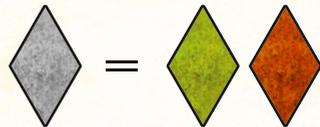
## Spielanleitung Ecogon - Erweiterungen: Vögel, Untergrund und Kryptogam

Ihr benötigt das Grundspiel von Ecogon, bzw. Ecogon - Stille Wasser!

Mit Ecogon - Untergrund, Ecogon - Vögel und Ecogon- Kryptogam kommen nicht nur neue Tiere, Pflanzen und Pilze dazu. Auch die Lebensräume bekommen eine weitere, wichtige Rolle! Denn manche Tiere benötigen jetzt Totholz oder Steilwände um etabliert zu werden. Außerdem gibt es neue Plättchen für die Habitat-Erweiterung aus Stille-Wasser (S.10) und ein neues Ausgleichs-Modul (S.9), wodurch ihr aus negativen Ereignissen, doch noch einen Nutzen ziehen könnt.

**Aufgepasst:** Wir haben 2 Änderungen an der Symbolik gegenüber Ecogon (2. Auflage) und Ecogon - Stille Wasser vorgenommen. An den Spielregeln ändert sich dadurch nichts!

1) Die Lebewesen haben im oberen Bereich anstelle weißer Rauten, jetzt grüne Rauten (Pflanzen), bzw. rote Rauten (Tiere).



2) Es wurden 2 Symbole überarbeitet:



# Ecogon - Untergrund

20 Natur-Plättchen



13 Tierarten  
3 Pflanzenarten  
4 Lebensräume

4 Ausgleichs-  
Plättchen



4 Habitat-  
Plättchen



8 Rund-  
marker

## Spielvorbereitung

Mischt die Natur-Plättchen aus Ecogon-Untergrund mit denen aus dem Grundspiel und schon kann das Spiel beginnen.

## Ablauf

Ihr spielt nach den Fortgeschrittenen Regeln von Ecogon. Am Spielablauf ändert sich nichts, es kommen lediglich ein paar neue Bedürfnisse hinzu.

## Was ist neu?

### Lebensräume

Es gibt 4 neue Lebensräume mit jeweils einem grauen Rauten-Symbol. Diese Lebensräume bieten zusätzlich Totholz  oder eine Steilwand . Alle Lebewesen, die an einen solchen Lebensraum angrenzen und das entsprechende Bedürfnis ( ) haben, können „Totholz“ oder „Steilwand“ nutzen.

### Tiere

Es gibt eine neue Fortbewegungsart: Grabend (). Manche Tiere in Ecogon - Untergrund benötigen grabende Tiere um ihre Bedürfnisse zu erfüllen.

Mehr Informationen auf: [www.gaiagames.de/ecogon/erweiterungen/](http://www.gaiagames.de/ecogon/erweiterungen/)

# Ecogon - Vögel

20 Natur-Plättchen



14 Tierarten  
2 Pflanzenarten  
4 Lebensräume

4 Ausgleichs-  
Plättchen



4 Habitat-  
Plättchen



8 Rund-  
marker

## Spielvorbereitung

Ecogon: Mischt die grünen und gelben Natur-Plättchen aus Ecogon-Vögel mit denen aus dem Grundspiel und schon kann das Spiel beginnen.

Ecogon - Stille Wasser: Mischt die braunen und blauen Natur-Plättchen aus Ecogon-Vögel mit denen aus dem Grundspiel und schon kann das Spiel beginnen.

Selbstverständlich könnt ihr auch alle Erweiterungen von Ecogon kombinieren! Die Infos dazu findet ihr in der Anleitung von Ecogon - Stille Wasser auf S.21.

## Ablauf

Ihr spielt nach den Fortgeschrittenen Regeln von Ecogon. Am Spielablauf ändert sich nichts, es kommen lediglich ein paar neue Bedürfnisse hinzu.

## Was ist neu?

### Lebensräume

Es gibt 4 neue Lebensräume, 3 davon haben ein zusätzliches graues Symbol. Diese Lebensräume bieten zusätzlich Totholz (♠) oder eine Steilwand (♠). Alle Lebewesen, die an einen solchen Lebensraum angrenzen und das entsprechende Bedürfnis (☙ ☚) haben, können „Totholz“ oder „Steilwand“ nutzen.

### Buntspecht

Der Buntspecht interagiert mit seiner Umgebung, indem er Baumlöcher in die umliegenden Bäume hämmert (auch in Totholz). Alle Bäume, welche an den Buntspecht angrenzen, bekommen einen Baumloch-Rundmarker (🌳) und können das Bedürfnis Baumloch für angrenzende Tiere erfüllen. (Bleibt auch, wenn der Buntspecht aus dem Ökosystem entfernt wird.)

# Ecogon - Kryptogam

20 Natur-Plättchen (+1)

8 Kryptogamen-Plättchen (+2)

8 Rundmarker (+2)



10 Tierarten  
7 Pflanzenarten  
4 Lebensräume



1 Moosart  
7 Pilzarten  
2 Flechtenarten



## Spielvorbereitung

Mischt die Natur-Plättchen aus Ecogon-Kryptogam mit denen aus dem Grundspiel und schon kann das Spiel beginnen.

## Spielablauf

Ihr spielt nach den fortgeschrittenen Regeln von Ecogon.

Für mehr Planbarkeit beim Spielen, könnt ihr folgende Regeländerungen anwenden:

- Erhöht euer Handkartenlimit auf 4 bzw. 6 Naturplättchen (Solospiel)
- Bildet 2 ungefähr gleichgroße Naturstapel und legt jeweils 1 Naturplättchen offen davor. In eurem Zug zieht ihr entweder eines der beiden offenen Plättchen (deckt anschließend ein neues auf) oder das oberste eines Stapels.

## Schwarzspecht



Der Schwarzspecht interagiert mit seiner Umgebung, indem er Baumlöcher in die umliegenden Bäume hämmert. Alle Bäume, welche an den Schwarzspecht angrenzen, bekommen einen Baumloch-Rundmarker und können ab jetzt das Bedürfnis „Baumloch“ für angrenzende Tiere erfüllen.



# Kryptogamen 3 Modul

(oder · Pilze und Moose 3 in der 3. Auflage von Ecogon)

Besitzt ihr bereits die 3. Auflage von Ecogon mit dem Modul · Pilze und Moose 3? Dann mischt die neuen Kryptogamen zu den anderen Pilzen und Moosen des jeweiligen Lebensraums dazu. Die Spielregeln bleiben die gleichen, es kommen lediglich die Regeln für die Flechten hinzu. Diese findet ihr weiter unten.

Besitzt ihr das · Pilze und Moose 3 Modul auf der 3. Auflage nicht? Dann könnt ihr hier die Regeln für eine Variante davon finden:

## Spielvorbereitung

Bereitet das Spiel wie ihr es gewohnt seid (Fortgeschrittenen Variante) vor und beachtet dabei folgende Änderungen:

- 1) Legt alle kleinen 6-Eck Kryptogamen-Plättchen verdeckt bereit.
- 2) Legt die beiden runden Totholzmarker  und die 6 runden Flechtenmarker   (3 je Flechte) bereit.

## Änderungen im Spielablauf

Jedes Mal wenn ihr einen neuen Lebensraum ins Ökosystem bringt, müsst ihr euch für eine von 2 Optionen entscheiden.

- 1) Wählt eines der verdeckten Kryptogamen-Plättchen, die dem Lebensraumtyp entsprechen (Wald, Wiese, Waldrand) und dreht es um. Ihr könnt dieses Plättchen nun auf den soeben gespielten Lebensraum legen, oder entscheiden den Lebensraum leer zu lassen. Das aufgedeckte Plättchen bleibt dann offen liegen.
- 2) Zieht eines der offenen Kryptogamen-Plättchen passend zum gerade gespielten Lebensraum (Wald, Wiese, Waldrand). Erkennbar an der Hintergrundfarbe der Symbole. Moose dürfen auf jeden Lebensraumtyp gelegt werden!

## Neue Siegbedingung

Pro Modul („Kryptogam“, „Ökopunkte“, oder „Habitat“) erhöht sich der Siegpunktefaktor für ein erfolgreiches Spiel 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).*

# Die unterschiedlichen Kryptogamen und ihre Funktionen

## Pilze

Pilze geben Siegpunkte für bestimmte Lebewesen oder Totholz die am Ende des Spieles angrenzen. Für eine bessere Übersicht: Legt die Punktemarker (Bohnen) direkt auf den Pilz.

1 Punkt pro zwei Pflanzen 

1 Punkt pro Baum 

1 Punkt pro Totholz 



## Moose

Moose bieten oft ein gutes Mikroklima für Pilze und kann auf jeden Lebensraumtyp gelegt werden.

Sobald ihr ein Moos-Plättchen auf einem Lebensraum liegen habt gilt: In eurem Zug könnt ihr jederzeit das Moos-Plättchen gegen ein offenes und farblich passendes Kryptogamen-Plättchen tauschen. Das Moos wird dann auf den Ablagestapel gelegt.



## Flechten

Flechten sind symbiotische Lebensgemeinschaften zwischen Mykobionten (Pilzen) und Photobionten (Grünalgen oder Cyanobakterien) die sehr langsam wachsen.

Flechten legt ihr, genau wie Pilze und Moose, auf gerade ausgespielte Lebensräume. Sobald eine Flechte im Ökosystem ist, könnt ihr auf komplett umbaute Lebensräume, entsprechend der Farbe (Wald oder Wiese), einen Rundmarker der Flechte legen. Dabei ist es egal, wo sich der Lebensraum im Ökosystem befindet. Auch der Lebensraum mit dem 6-eckigen Flechten-Plättchen bekommt einen Flechten-Rundmarker, wenn er komplett umschlossen ist.

Jeder Flechten-Rundmarker ist am Ende 1 Siegpunkt wert.



## Totholz



Jedes Mal, wenn ein Gehölz (    ) entfernt wird, legt ihr an dessen Stelle einen runden Totholz – Marker.

Totholz kann euch in Kombination mit bestimmten Pilzen Siegpunkte bringen.

Totholz-Marker sind nicht begrenzt, falls ihr in einem Spiel mehr als 2

benötigt, könnt ihr dafür zum Beispiel ein paar kleine selbst gesammelte Stöckchen nutzen die ihr an die Stelle des entfernten Gehölzes legt.

Totholz kann nicht entfernt, überbaut oder verschoben werden.

Der Specht kann auch ein Baumloch in Totholz hämmern. Legt dafür einfach einen runden Baumlochmarker neben das Totholz.

Auch Lebensräume, an denen Totholz angrenzt, können für Flechten als komplett umbaut gelten.

## FAQ ☞ Ecogon - Krptogam:

Wenn ein Lebensraum entfernt wird, muss dann auch das Kryptogamen-Plättchen entfernt werden?

Ja, es kommt dann auf den Ablagestapel.

Wenn ein Lebensraum mit einem 6-Eck Flechten-Plättchen entfernt wird, müssen dann auch die entsprechenden Flechten-Rundmarker von anderen Lebensräumen entfernt werden?

Nein, diese dürfen liegen bleiben und bringen euch trotzdem Siegpunkte am Ende des Spiels.

Wenn ein Lebensraum mit einem Flechten-Rundmarker durch das Entfernen eines Lebewesens nicht mehr komplett umbaut ist, muss dann der Marker entfernt werden? Nein, er darf liegen bleiben und bringt euch trotzdem Siegpunkte am Ende des Spiels.

Können mit der Ereigniskarte Wiederansiedlung auch Krptogamen wieder ins Ökosystem geholt werden?

Ja, legt das Plättchen entsprechend der Farbe auf einen freien Lebensraum des passenden Typs.

Mehr Informationen auf: [gaiagames.de/ecogon/erweiterungen/](http://gaiagames.de/ecogon/erweiterungen/)

# Arten bei Ecogon - Kryptogam



Trompetenkechte - *Cladonia fimbriata*



Blasenkechte - *Hypogymnia physodes*



Grünstängelmoos - *Pseudoscleropodium purum*



Kirschroter Speitäubling - *Russula emetica*



Dunkelvioletter Schleierling - *Cortinarius violaceus*



Riesenschirmpilz - *Macrolepiota procera*



Eichenrotkappe - *Leccinum aurantiacum*



Papagai grüner Saftling - *Gliophorus psittacinus*



Striegelige Tramete - *Trametes hirsuta*



Falscher Pfifferling - *Hygrophoropsis aurantiaca*

# Ausgleichs - Modul

Ihr kennt das sicherlich: Ihr plant sorgfältig euer Ökosystem, puzzelt in Ruhe vor euch hin und plötzlich kommt das falsche Ereignis zum falschen Zeitpunkt und das Spiel droht zu kippen.

Um euch das Spiel etwas zu erleichtern haben wir das Ausgleichsmodul entwickelt.

## Spielinhalt



• 1 Schutzmarker (Ecogon-Vögel)

• 4 + 4 Ausgleichs-Plättchen (Ecogon-Vögel + -Untergrund)

## Spielvorbereitung

Wählt zu Beginn des Spieles 1 bis 4 Ausgleichs-Plättchen zufällig aus und legt sie mit der rötlichen Seite und der größeren Schrift nach oben neben den Natur-Plättchen bereit. Je mehr Plättchen ihr verwendet, desto einfacher wird das Spiel.



## Änderungen im Spielablauf

Tritt einer der beschriebenen Auslöser ein, dreht ihr sofort das Ausgleichs-Plättchen um.

Permanente Fähigkeiten gelten ab jetzt für alle Mitspielenden.

Handelt es sich um eine einmalige Fähigkeit, könnt ihr sie jederzeit nutzen und legt das Ausgleichs-Plättchen anschließend auf den Ablagestapel.

Schwierigere Variante: Ihr benötigt je genutztes Ausgleichs-Plättchen im Spiel 3 SP mehr.

## Anmerkung zum Schutzmarker:



Liegt der Schutzmarker auf dem einzigen Lebewesen, der Ziel eines Ereignisses werden kann, legt ihr die Ereigniskarte ohne Effekt ab.

# Habitat - Modul

Besitzt ihr Ecogon - Stille Wasser? Dann fügt einfach die neuen Habitat-Plättchen zu den jeweiligen Lebensraumstapeln hinzu. Falls nicht, könnt ihr euch das Habitatmodul mit Anleitung hier kostenlos runterladen! [gaiagames.de/service/download/](http://gaiagames.de/service/download/)



## Spielinhalt



• 3+4 Rundmarker  
(Ecogon-Vögel + -Untergrund)

• 4 + 4 Habitat-Plättchen (Ecogon-Vögel + -Untergrund)

Ihr könnt auch ausschließlich mit den Habitat-Plättchen aus Ecogon - Untergrund bzw. Ecogon - Vögel spielen. Beachtet dabei einfach die folgende Regeländerungen:

## Spielvorbereitung

Alle Habitat-Plättchen liegen offen neben den Natur-Plättchen. Wenn ihr einen Lebensraum platziert, dürft ihr ein farblich passendes Habitat-Plättchen auf den Lebensraum legen. Für jedes genutzte Habitat-Plättchen benötigt ihr 2 Siegespunkte mehr, um zu gewinnen.

## Änderungen im Spielablauf

Wenn ihr einen Lebensraum, auf dem ein Habitat-Plättchen liegt, komplett umschließt, führt ihr sofort den angegebenen Effekt aus. Entfernt anschließend das Habitat-Plättchen.

Wenn ein Lebensraum zusätzlich als Baumhöhle, Totholz, etc. Zählt, legt den entsprechenden Rundmarker darauf.

# EIjekte der Habitat-Plättchen



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „Baumhöhle“.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „sehr kleines, laufendes Tier“.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „kleines, fliegendes Tier“.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „Totholz“.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „Steilwand“.



Dieser Lebensraum zählt zusätzlich als „Steilwand“.



Alle angrenzenden fliegenden Tiere geben +1 Siegpunkt.



Ändert die Position von 1 fliegenden Tier im Ökosystem.



Ändert die Position von 1 fliegenden Tier im Ökosystem.

Erweiterung	deutscher Name	wissenschaftlicher Name
Untergrund	Feldhamster	<i>Cricetus cricetus</i>
Untergrund	Feld-Sandlaufkäfer	<i>Cicindela campestris</i>
Untergrund	Gehörnte Mauerbiene	<i>osmia cornuta</i>
Untergrund	Schafschwingel	<i>Festuca ovina</i>
Untergrund	Offenland mit Steilwand	
Untergrund	Wildkatze	<i>Felis silvestris</i>
Untergrund	Haselmaus	<i>Muscardinus avellanarius</i>
Untergrund	Nashornkäfer	<i>Oryctes nasicornis</i>
Untergrund	Hainbuche	<i>carpinus betulus#</i>
Untergrund	Wald mit Totholz	
Untergrund	Maulwurf	<i>Talpa europaea</i>
Untergrund	Gem. Steinläufer	<i>Lithobius forficatus</i>
Untergrund	Rote Waldameise	<i>Formica rufa</i>
Untergrund	Goldglänzender Rosenkäfer	<i>Cetonia aurata</i>
Untergrund	Waldrand mit Totholz	
Untergrund	Dachs	<i>Meles meles</i>
Untergrund	Waldmaikäfer	<i>Melolontha hippocastani</i>
Untergrund	Baumhummel	<i>Bombus terrestris</i>
Untergrund	Spitzhorn	<i>Acer platanooides</i>
Untergrund	Waldrand mit Steilwand	
Vögel	Bienenfresser	<i>Merops apiaster</i>
Vögel	Großtrappe	<i>Otis tarda</i>
Vögel	Neuntöter	<i>Lanius collurio</i>
Vögel	Töpferwespe	<i>Eumenes pedunculatus</i>
Vögel	Offenland mit Steilwand	
Vögel	Buntspecht	<i>Dendrocopos major</i>
Vögel	Kleiber	<i>Sitta europaea</i>
Vögel	Pirol	<i>Oriolus oriolus</i>
Vögel	Esche	<i>Fraxinus Excelsior</i>
Vögel	Wald mit Totholz	

Erweiterung	deutscher Name	wissenschaftlicher Name
Vögel	Eisvogel	<i>Alcedo atthis</i>
Vögel	Weißstorch	<i>Ciconia ciconia</i>
Vögel	Kiebitz	<i>Vanellus vanellus</i>
Vögel	Flatterulme	<i>Ulmus laevis</i>
Vögel	Ufer mit Steilwand	
Vögel	Seeadler	<i>Haliaeetus albicilla</i>
Vögel	Rohrdommel	<i>Botaurus stellaris</i>
Vögel	Kormoran	<i>Phalacrocorax carbo</i>
Vögel	Schleie	<i>Tinca tinca</i>
Vögel	Stillgewässer	
Kryptogam	Warzenbeißer	<i>Decticus verrucivorus</i>
Kryptogam	Schachbrett	<i>Melanargia galathea</i>
Kryptogam	Libellen-Schmetterlingshafte	<i>Libelloides coccajus</i>
Kryptogam	Gottesanbeterin	<i>Mantis religiosa</i>
Kryptogam	Offenland	
Kryptogam	Grüne Stinkwanze	<i>Palomena prasina</i>
Kryptogam	Rothirsch	<i>Cervus elaphus</i>
Kryptogam	Gelber Frauenschuh	<i>Cypripedium calceolus</i>
Kryptogam	Bergahorn	<i>Acer pseudoplatanus</i>
Kryptogam	Waldrand	
Kryptogam	Braunkehlchen	<i>Saxicola rubetra</i>
Kryptogam	Rosenblattlaus	<i>Macrosiphum rosae</i>
Kryptogam	Elsbeere	<i>Sorbus torminalis</i>
Kryptogam	Heidelbeere	<i>Vaccinium myrtillus</i>
Kryptogam	Waldrand	
Kryptogam	Schwarzspecht	<i>Dryocopus martius</i>
Kryptogam	Gefleckter Aronstab	<i>Arum maculatum</i>
Kryptogam	Fichte	<i>Picea abies</i>
Kryptogam	Frühlings-Krokus	<i>Crocus vernus</i>
Kryptogam	Wald	



Kennt ihr schon Fish'n'Flips?  
Das clevere Kartenspiel zum  
Schutz der Meere!



### Kurz und knapp:

- Karten/Puzzlespiel, Kombinatorik
- Levelsystem mit steigender Komplexität
- hoher Wiederspielwert
- kooperativ oder gegeneinander
- nachhaltig und plastikfrei produziert



ab 7  
Jahren



für 1-4+  
Spieler\_innen



15-30  
Minuten

# www.gaiagames.de



Kennt ihr schon Summsalabim?  
Das Lernspiel des Jahres 2023!



### Kurz und knapp:

- kooperativ balancieren, summen und zuhören
- einheimische Hummeln und Wildpflanzen
- Lerninhalt: Motorik, Auditive Wahrnehmung
- Umweltbildung für Groß und Klein
- nachhaltig und plastikfrei produziert



2-5+



15 Min.



ab 5  
Jahren