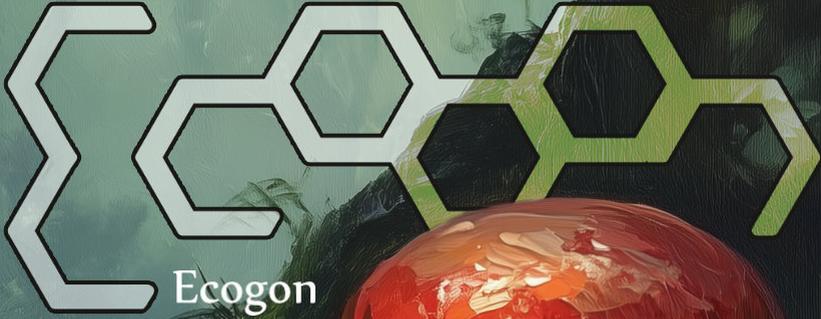


Kryptogam



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 mittlerweile in der 3. Auflage. Zusammen mit Ecogon - Stille Wasser ist die hier beschriebene Erweiterung nur eines 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.

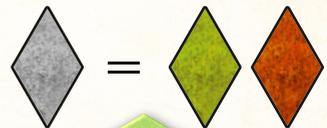
Spielanleitung Ecogon Erweiterungen - Kryptogam

Zum Spielen dieser Erweiterung benötigt ihr das Grundspiel von Ecogon! Diese Erweiterung kann auch mit Ecogon-Untergrund und Ecogon-Vögel kombiniert werden.

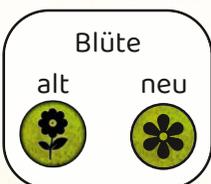
Diese Erweiterung bringt euch neue Areten, die im Verborgenen leben (von altgriechisch *kryptós* = „verborgen“). Moose bedecken den Boden, bunte Pilze sprießen empor, und die Äste der Bäume sind dicht mit Flechten bewachsen. Doch nicht nur diese faszinierenden Arten bereichern euer Ökosystem – auch prächtige Orchideen, majestätische Hirsche und geschickte Gottesanbeterinnen warten darauf, von euch entdeckt zu werden.

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 - 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 – Modul

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

Besitzt ihr bereits die 3. Auflage von Ecogon mit dem Modul „Pilze und Moose“? 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“ 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/

Arten bei Ecogon - Kryptogam



Trompetenflechte - *Cladonia fimbriata*



Blasenflechte - *Hypogymnia physodes*



Grünstängelmoos - *Pseudoscleropodium purum*



Kirschroter Speitäubling - *Russula emetica*



Dunkelvioletter Schleierling - *Cortinarius violaceus*



Riesenschirmpilz - *Macrolepiota procera*



Eichenrotkappe - *Leccinum aurantiacum*



Papagaigrüner Saftling - *Gliophorus psittacinus*



Striegelige Tramete - *Trametes hirsuta*



Falscher Pfifferling - *Hygrophoropsis aurantiaca*



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