

1. Ecogon

Das Wort „Ecogon“ setzt sich aus zwei Teilen zusammen: Ecology (Ökologie) und Hexagon (Sechseck). Damit ist auch gleich angedeutet, worum es bei dem Spiel geht: Ein Ökosystem aus sechseckigen Karten erschaffen!

Ihr seid dabei die Ökosystem-Designer und müsst ein möglichst großes und stabiles Geflecht aus Tieren, Pflanzen und Lebensräumen erschaffen. Dies erreicht ihr, indem Tiere und Pflanzen immer Kontakt zu Lebensräumen haben und die Bedürfnisse der Tiere durch direkt angrenzende Karten erfüllt werden. Durch verschiedene Ereigniskarten, die euer System immer wieder verändern, wird es euch jedoch nicht so leicht gemacht zu gewinnen. Tretet gemeinsam oder gegeneinander an und lasst mit guter Strategie und etwas Glück die Natur greifbar werden.

Beim Lesen dieser Anleitung werdet ihr Schritt für Schritt durch das Spiel und seine Hintergründe geführt. Dabei wird zuerst die kooperative Einsteiger-Variante erklärt, bei der ihr alle gemeinsam mit einfachen Regeln spielt. Anschließend werden die Regeln für Fortgeschrittene erläutert und am Ende wird die Variante vorgestellt, bei der jeder Spieler versucht, selber die meisten Siegespunkte zu bekommen.

2. Spielmaterial

80 Naturkarten



18 Lebensräume

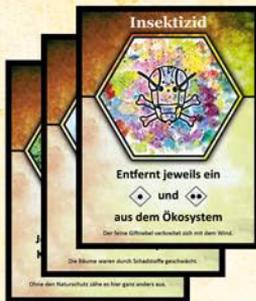


24 Pflanzenarten



38 Tierarten

20 Ereigniskarten



60 Spielmarker



Spielanleitung, Regel-Übersicht, 2 Poster

3. Einsteiger-Regeln (kooperativ)

Wer keine Lust auf Lesen hat, kann sich die Regeln auch als Video erklären lassen unter:

www.ecogon.de/home/spielregeln

Bei der Einsteiger-Variante braucht ihr auf die Farben der Hintergründe, Punkte, oder Bohnen nicht zu achten.



3.1 Ziel

Ziel ist es, bis zum Ende des Spiels so viele Siegespunkte wie möglich zu bekommen. Diese erhaltet ihr für jedes etablierte Tier in eurem Ökosystem.

3.2 Spielaufbau

- Legt eine Lebensraumkarte in die Spielfeldmitte.
- Die restlichen Sechseck-Karten werden zu einem verdeckten Stapel gemischt (= Naturstapel).
- Anschließend erhält jeder Mitspieler zwei Karten vom Naturstapel offen auf die Hand.
- Die Spielmarker werden am Rand bereit gelegt.
- 5 bis 20 rechteckige Ereigniskarten werden zu einem verdeckten Stapel gemischt (= Ereignisstapel). Je mehr Karten, desto länger dauert das Spiel. Die übrigen Ereigniskarten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Ereignisstapel



5-20x

Naturstapel



79x



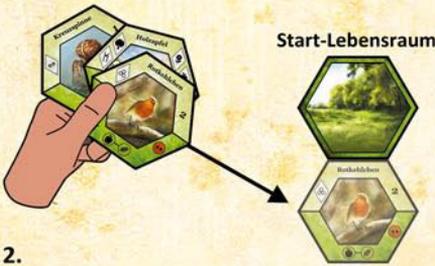
Start-Lebensraum

3.3 Spielablauf

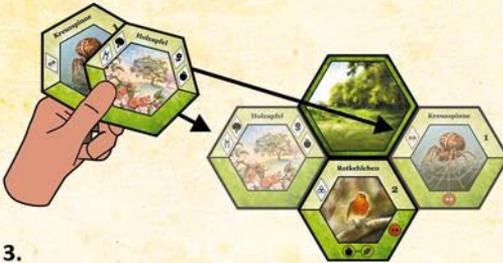
Wer zuletzt unter freiem Himmel war, beginnt das Spiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



1.



2.



3.



4.

Die Person, die am Zug ist, zieht eine Naturkarte vom Stapel offen auf die Hand.

Wenn gewünscht, können eine oder mehrere Naturkarten ausgespielt werden.

Der Zug ist beendet, sobald keine Karte (mehr) gespielt werden möchte.

Beachtet, dass am Ende des Zuges (und nur dann) maximal 3 Karten auf der Hand sein dürfen. Hat ein Spieler am Ende des Zuges mehr als 3 Karten, muss er die überschüssige(n) Handkarte(n) auf die Ablage legen. Diese können dann nicht mehr benutzt werden.

Nach 3 Zügen (Personen) wird eine Ereigniskarte gezogen und aktiviert, sofern bereits zwei Lebensräume auf dem Spielfeld sind.

Zugübersicht

- Naturkarte ziehen (1.)
- Handkarten ausspielen, wenn gewünscht, und versuchen, Tiere zu etablieren (2. - 3.)
- Spielmarker auf etablierte Tiere legen (4.)

3.4 Lebensräume

Lebensraumkarten ermöglichen das Ausspielen von Pflanzen und Tieren. Beim Ausspielen müssen Lebensräume immer an irgend-eine bereits gelegte Karte angrenzen.



3.5 Lebewesen

Es gibt bei Ecogon zwei Typen von Lebewesen: Pflanzen und Tiere.

Lebewesen spielen:

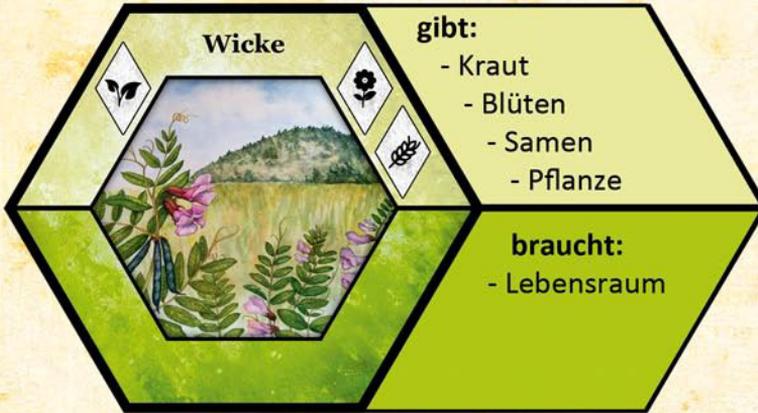
Um ein Lebewesen zu spielen, muss es direkt an mindestens einen Lebensraum angrenzen (siehe Abbildung). Dabei ist es nicht notwendig, dass schon irgendwelche Bedürfnisse erfüllt werden. Einmal gelegte Karten dürfen nach Beendigung des Zuges nicht mehr verschoben werden.



Die Lebewesen-Karten sind in zwei Bereiche aufgeteilt.

Der obere Bereich ist hell unterlegt und zeigt an, was das Lebewesen gibt. Der untere, dunkle Bereich zeigt, was es braucht. Oben-links (bei Pflanzen auch rechts) stehen ein oder mehrere Rauten-Symbole.

Diese zeigen, was das jeweilige Lebewesen zu bieten hat. Dies ist wichtig um zu wissen, wer sich von dem Tier oder der Pflanze ernähren könnte. (Eine Legende der Symbole befindet sich auf der Rückseite der Spielanleitung.)



Bei Tieren wird oben-rechts angezeigt, wie viele Siegespunkte sie geben, sobald sie etabliert sind. Im unteren, dunklen Bereich stehen ein oder mehrere Symbole, die anzeigen, was die jeweilige Tierart zum Überleben benötigt. Jedes Symbol steht dabei für ein Bedürfnis. Sind zwei Symbole mit einem Strich verbunden, habt ihr die Wahl zwischen einer der beiden Möglichkeiten. Ihr müsst dann nicht beide Bedürfnisse erfüllen.

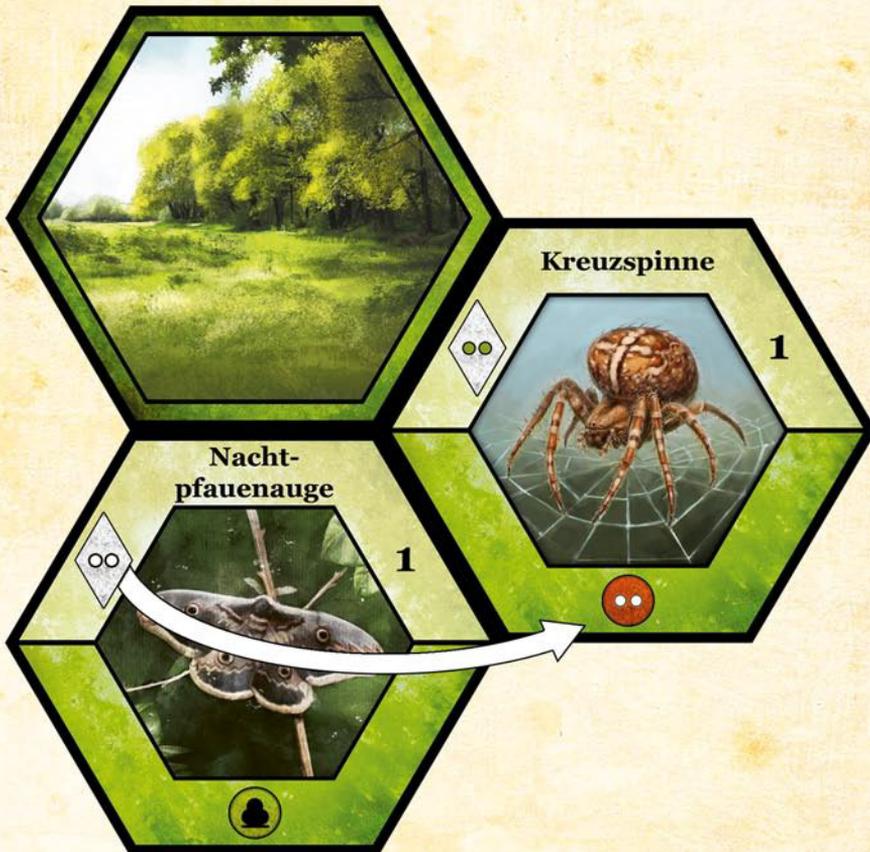


3.6 Tiere etablieren

Jedes Tier gibt Siegespunkte, wenn es etabliert ist. Ein Tier ist etabliert, sobald alle Bedürfnisse erfüllt sind.

Ein Bedürfnis ist erfüllt, sobald ein Lebewesen mit dem gesuchten Symbol im oberen Bereich direkt an das zu etablierende Tier angrenzt. Dabei ist es egal an welcher Seite!

Um ein Tier zu etablieren, müssen die benötigten Lebewesen selber nicht etabliert sein. Aber vergesst nicht, dass diese Lebewesen auch an einem Lebensraum anliegen müssen!



*Beispiel: Die Kreuzspinne ernährt sich vom Nacht-**pfauenaug**e und ist damit etabliert. Das Nacht-**pfauenaug**e selber ist noch nicht etabliert, ihm fehlt noch ein Busch.*

Sobald alle Bedürfnisse erfüllt sind, indem die entsprechende(n) Karte(n) direkt anliegen, könnt ihr einen Spielmarker auf das etablierte Tier legen. Damit zählen die Siegespunkte für die Wertung.



Beispiel: Das Rotkehlchen benötigt ein kleines Tier und eine Frucht oder Samen. Die Frucht bekommt es vom Holzapfel und das Tier vom Nachtpfauenaug, der ein kleines Tier ist. Gleichzeitig benötigt die Kreuzspinne auch ein kleines Tier und ernährt sich ebenfalls vom Nachtpfauenaug. Der Falter wiederum ernährt sich von der Hasel.



Stehen bei den Bedürfnissen zwei Symbole mit einem Strich verbunden, habt ihr die Wahl zwischen einem der beiden. Das Rotkehlchen kann sich entweder von einer Frucht oder von Samen ernähren.

3.6 Ereigniskarten

Wann:

Der Ereignisstapel kommt erst zum Einsatz, wenn mindestens zwei Lebensräume im Spielfeld liegen. Sobald dies der Fall ist, wird am Ende des Zuges die erste Ereigniskarte aufgedeckt und sofort ausgeführt. Ab diesem Zeitpunkt wird immer nach 3 Spielzügen eine Ereigniskarte ausgeführt.

Am besten ihr fangt jetzt erstmal mit dem Spielen an und lest hier weiter, sobald die erste Ereigniskarte aktiviert wird.

Ereigniskarten ausführen:

Der Effekt einer Ereigniskarte wird allen Mitspielern laut vorgelesen und sofort ausgeführt. Falls der Effekt nicht ausgeführt werden kann, z.B. weil keine Karte mit entsprechendem Symbol im Spiel ist, wird die Karte wieder verdeckt unter den Ereignisstapel gelegt und eine neue gezogen.

Falls nur eines der genannten Symbole im Spiel ist, wird das Ereignis trotzdem im Rahmen der Möglichkeiten ausgeführt.

Effekt ausführen:

Oft können mehrere Karten ein potentielles Ziel der Ereigniskarte sein, aber nur ein oder zwei davon betroffen werden. Ist dies der Fall, müsst ihr euch im Team einigen, welche Karte(n) den Effekt abbekommen.

Beispiel: Die Karte Insektizid besagt, dass zwei Tiere aus dem Spielfeld entfernt werden sollen: ein sehr kleines Tier und ein kleines Tier.





Beispiel:

Druch die Ereigniskarte Insektizid müsste ein sehr kleines Tier entfernt werden, was aber momentan nicht im Spiel ist, womit dieser Effekt verfällt. Aber es muss auch ein kleines Tier entfernt werden. Aus dieser Kategorie sind das Nachtpfauenauge und die Kreuzspinne im Spiel. Nun wird gemeinsam entschieden, welches der beiden kleinen Tiere aus dem Spiel genommen wird.

Wird die Position einer Karte verändert oder ein Lebewesen zurück ins Spielfeld gebracht, muss die Karte an einer Stelle angelegt werden, wo sie liegen bleiben darf.

Tipp: Um den Überblick zu behalten, wann die nächste Ereigniskarte an der Reihe ist, legt einfach 3 Naturkarten vom Stapel verdeckt daneben. Zu Beginn eines Zuges, zieht ihr eine von diesen verdeckten Karten, anstelle vom Stapel. Sind alle 3 Naturkarten gezogen, kommt die nächste Ereigniskarte am Ende des Zuges zum Einsatz.

3.9 Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald die letzte Ereigniskarte vom Stapel ausgeführt wurde oder keine Naturkarte mehr gezogen werden kann.

Wer gewinnt?

Ist das Spiel zu Ende, zählt ihr alle Siegespunkte der etablierten Tiere zusammen.

Ihr habt im Team ein stabiles Ökosystem erschaffen, wenn ihr mindestens die doppelte Menge an Siegespunkten gesammelt habt, wie ihr Aktionskarten im Spiel hattet.

Habt **ihr** weniger Siegespunkte, ist es euch leider nicht gelungen, ein ausreichend stabiles Ökosystem zu erschaffen! Versucht es erneut, oder geht erst mal an die frische Luft!



Zusatzinformationen

Bei Ecogon repräsentiert jede der Tier- und Pflanzen-Arten eine Population, sprich eine Gruppe der selben Art und nicht ein einziges Individuum.

Die Bedürfnisse auf den Karten sind stark vereinfacht auf die Hauptnahrungsquellen. In Wirklichkeit ist das Nahrungsspektrum der Tiere noch viel größer. Aus spieltechnischen Gründen mussten die Bedürfnisse durch Symbole dargestellt werden, was manchmal zu Nahrungsverhältnissen führen kann, die es so in der Natur nicht geben würde.

Wenn eine Tierart neu in einen Lebensraum kommt, hat dies Pioniercharakter. Sie können oft überleben, auch wenn nicht all ihre Bedürfnisse erfüllt sind. Aber erst wenn dies der Fall ist, wird die Population stabil genug und zählt als etabliert.

4. Fortgeschrittenen-Regeln

Wenn ihr Ecogon schon einmal gespielt habt, könnt ihr euch hier an den Regeln für Fortgeschrittene probieren. Im Folgenden werden nur Regeln aufgeführt, die sich von den Einsteiger-Regeln unterscheiden.

4.1 Spielaufbau (fortgeschritten)

Der Spielaufbau unterscheidet sich nur in einem Punkt von der Einsteiger-Version: Es muss ein Waldrand-Lebensraum (hellgrün) als Startlebensraum in die Mitte gelegt werden.

4.2 Lebensräume (fortgeschritten)

Die Lebensräume sind in 3 Typen aufgeteilt:



Wiese (gelb)



Waldrand (hellgrün)



Wald (dunkelgrün)

Beim Ausspielen von Lebensräumen gilt es zu beachten, dass Wald- und Wiesen-Karten niemals direkt nebeneinander liegen dürfen! Dies gilt für alle Kartentypen (auch für Lebewesen)! Hellgrüne Waldrand-Karten dienen als Übergang und dürfen an alle anderen Karten angrenzen.

4.3 Lebewesen (fortgeschritten)

Jedes Lebewesen ist den drei oben genannten Lebensräumen zugeordnet. (Wiese – gelb, Waldrand– hellgrün, Wald – dunkelgrün). Dies kann durch die jeweilige Hintergrundfarbe des Lebewesens erkannt werden.

Beim Ausspielen von Lebewesen ist ebenso wie bei Lebensräumen darauf zu achten, dass niemals Wald- oder Wiesen-Arten an dem jeweils anderen Lebensraum oder Lebewesen angrenzen dürfen. → **Dunkelgrüne Karten niemals neben gelbe!** Waldrandkarten hingegen sind für alle zugänglich.



Beispiel: Auf Felder zwischen Wiesen- und Wald-Karten dürfen nur Waldrand-Karten gelegt werden. An den Waldrand-Lebensraum dürfen auch Wald und Wiesentiere gelegt werden, solange sie sich nicht berühren.

Die Tiersymbole haben ebenfalls einen Farbcode. So stehen grüne Punkte in der Raute dafür, dass sich das Tier hauptsächlich laufend fortbewegt. Weiße Punkte bedeuten, dass es überwiegend fliegt.

Bei den Bedürfnissen vieler Tiere sind schwarze Punkte abgebildet. Dies bedeutet, dass sowohl fliegende als auch laufende Tiere gefressen werden. Wichtig ist nur, dass sie die richtige Größe haben.

Bei dem Beispiel links benötigt das Eichhörnchen eine Frucht oder irgend ein kleines Tier. Der Igel hingegen braucht zwei kleine laufende Tiere. Die Kreuzspinne ist nur mit fliegenden Kleintieren zufrieden.

Hat ein Tier mehr als ein Bedürfnis, muss jedes Bedürfnis durch jeweils eine Karte erfüllt werden. Ein Lebewesen kann niemals 2 Bedürfnisse auf einmal für ein und das selbe Tier erfüllen. Von anderen Tieren kann es aber schon noch genutzt werden.



Beispiel: Der Schmetterling benötigt ein Kraut und eine Blüte. Der Giersch bietet zwar beides, darf aber nur für eines der Bedürfnisse benutzt werden. Die Brennnessel erfüllt in dem Fall das Bedürfnis Kraut.

5. Wettstreit-Regeln

Für diejenigen, die nicht nur mit ihren Mitspielern zusammen spielen möchten, sondern auch mit ihnen konkurrieren wollen, sind im folgenden Abschnitt die Regeln für eine solche Variante von Ecogon beschrieben. Hier werden mit Bezug zu den vorherigen Kapiteln die Unterschiede zur kooperativen Variante geschildert.

5.1 Ziel (Wettstreit)

Bei dieser Variante versucht jeder Mitspieler, selber die meisten Tiere zu etablieren und somit die höchste Punktzahl am Ende des Spiels zu erreichen.

5.2 Spielvorbereitungen (Wettstreit)

Der Spielaufbau unterscheidet sich darin, dass 4 Handkarten gezogen und verdeckt gehalten werden. Die Ereigniskarten-Anzahl ist limitiert (siehe 5.5 Ereigniskarten). Zudem sucht sich jeder Spieler zu Beginn eine Marker-Farbe aus und legt die entsprechenden Bohnen neben sich bereit.

5.3 Spielablauf (Wettstreit)

Die Abfolge eines Zuges unterscheidet sich nicht von der kooperativen Variante. Jedoch werden die Ereigniskarten nicht immer nach 3 Zügen aktiviert (siehe 5.5 Ereigniskarten).

Wenn am Ende des Zuges mehr als **4 Karten** auf der Hand sind, muss die Person die überschüssigen Karten ausspielen. Erst wenn dies aufgrund fehlender Anlegemöglichkeiten nicht machbar ist, müssen die Karten auf den Ablagestapel gelegt werden.

5.4 Tiere etablieren (Wettstreit)

Das Etablieren von Tieren funktioniert nach den selben Regeln wie bei der kooperativen Variante. Jedoch darf nur diejenige Person ihren farbigen Marker auf das Lebewesen legen, die dessen letztes noch fehlendes Bedürfnis erfüllt hat.

Beispiel: Es ist also egal, ob eine Person das Tier ausgespielt und schon 2 von 3 Bedürfnissen angelegt hat, wenn ein anderer Mitspieler das letzte Bedürfnis anlegt. Dieser Mitspieler bekommt dann die Punkte für das Lebewesen.

Wenn ein Tier im Zuge einer Ereigniskarte etabliert wird, legt ihr einen neutralen Marker darauf. Diese Punkte zählen zu keinem der Spieler, können aber auf die gesamte Ökosystem-Punktebilanz gerechnet werden.

5.5 Ereigniskarten (Wettstreit)

Wann?

Wie üblich ab dem zweiten Lebensraum. Danach richtet sich die Anzahl der Züge zwischen zwei Ereigniskarten nach der Anzahl der Spieler.

Spieleranzahl	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler	6 Spieler
Anzahl an Zügen, bis Ereigniskarte aktiviert wird	3	4	3	4	5
Ereigniskarten-Maximum	19	13	16	10	8

Wer darf den Effekt ausführen?

Die Person mit den wenigsten Siegespunkten darf die Ziele der Ereigniskarte aussuchen. Besteht Punkte-Gleichstand, darf die Person mit weniger Handkarten entscheiden. Wenn auch da Gleichstand herrscht, entscheidet der Spieler, der später am Zug sein wird.

5.6 Spielende (Wettstreit)

Wenn der Startspieler an der Reihe wäre, es aber nicht mehr genügend Naturkarten im Stapel gibt, damit jeder Mitspieler noch eine Karte ziehen kann, endet das Spiel. Nun zählen alle Spieler die Siegespunkte der Lebewesen, auf denen ihre Marker liegen. Gewonnen hat die Person mit den meisten Siegespunkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der als letztes in einem Naturschutzgebiet war.

Regelvarianten

Viele weitere Regelvarianten könnt ihr euch auf der Webseite unter www.ecogon.de/home/spielregeln/ anschauen und selber mit dazu beitragen! Das Spielmaterial ist vielseitig einsetzbar, zeigt eure Kreativität und schickt uns eure Spielvarianten!



Danksagung

Mein Dank gilt der Bayerischen Akademie für Naturschutz und Landschaftspflege (ANL) sowie dem Bayerische Staatsministerium für Umwelt und Verbraucherschutz (STMUV) für die gute Zusammenarbeit. Ganz besonderer Dank gilt Julia Pleintinger für ihre tatkräftige und liebevolle Unterstützung bei der gesamten Spielumsetzung und darüber hinaus. Zudem möchte ich mich bei meiner Familie und meinen Freunden für den permanenten Rückhalt und die schöne Zeit bedanken, die ich durch euch habe.

Bayerisches Staatsministerium für
Umwelt und Verbraucherschutz



Impressum

Autor: Micha Reimer
Illustration: Carina Faul, Peter Lin, Sandra Guja, Andrea Reichert, Bartlomiej Rozumski, Rosemary Chalmers, Francesca Baerald, Anna Voytsekhovich, Carolyn Patterson, Andrea Goldbrunner, Lydia Bökelmann, Micha Reimer
Grafik: Micha Reimer
Redaktion: Micha Reimer
Verlag: Gaiagames

Gaiagames - Micha Reimer
Bahnhofstr. 6 in 06420 Könnern
www.ecogon.de - ecogon@posteo.de

GAIAGAMES



Biodiversität – Vielfalt des Lebens

Wusstest Du, dass in Bayern etwa 60.000 Tier-, Pflanzen- und Pilzarten vorkommen? Alle bei uns lebenden Arten, ihre genetischen Unterschiede, ihre Lebensräume und die Ökosysteme bilden zusammen unsere biologische Vielfalt, kurz Biodiversität. Sie ist für das Überleben der Menschheit unverzichtbar.



NaturVielfaltBayern

Leider sind viele unserer Arten und Lebensräume

gefährdet und benötigen unsere Hilfe. Zum Schutz der Biodiversität hat die Bayerische Staatsregierung die bayerische Biodiversitätsstrategie beschlossen – in 2018 feiert diese ihr 10-jähriges Jubiläum! Das aktuelle „Biodiversitätsprogramm Bayern 2030 – NaturVielfaltBayern“ bündelt alle Maßnahmen, um unsere biologische Vielfalt zu bewahren.

Hast du Lust, selber aktiv zu werden? Dann schau hier: www.naturvielfalt.bayern.de

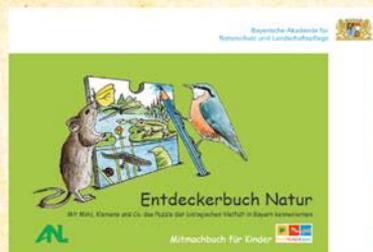


Oder, wenn Du dich stärker für Naturschutz interessierst:
www.biodivjugend.bayern.de

Jetzt aber raus!

Draußen in der Natur warten alle ECOGON-Tiere darauf, von Dir entdeckt zu werden – also: worauf wartest Du noch? Anregungen findest Du auch im „Entdeckerbuch Natur“ oder im Buch „Tiere und Pflanzen unserer Heimat“ - beide kannst Du Dir kostenlos bestellen:

www.bestellen.bayern.de



Keine Lust alleine Rauszugehen?

Dann geh doch auf eine der Führungen bei BayernTourNatur:
www.bayerntournatur.de

Hier gibts die APP:





- | | | | | |
|--|---|--|---|--|
|  |  |  |  |  |
| sehr kleines Tier | kleines Tier | mittelgroßes Tier | großes Tier | sehr großes Tier |
|  |  |  |  |  |
| Kraut | Gras | Laubbaum | Busch | Nadelbaum |
|  |  |  |  |  |
| Blüte | Frucht | Nuss | Samen | Baumhöhle |
|  |  |  | | |
| Pflanze | Bsp. fliegend | Bsp. laufend | | |