

BIOlink

Gut vernetzt ist halb gefressen

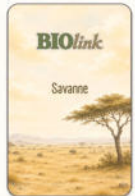
MITEINANDER SPIELEN

Baut gemeinsam ein großes Nahrungsnetz auf. Dabei sammelt ihr zusammen Punkte. Schafft ihr es, möglichst viele Nahrungspfeile zu legen?

SPIELMATERIAL



24 Karten „Waldrand“ (Karten 1-24)



24 Karten „Savanne“ (Karten 26-49)



45 Spielsteine „Pfeil“

Das andere Spielmaterial wird hier nicht benötigt



20 silberne und 10 goldene Marker



4 Sonderkarten (Karten 25 & 50-52)

SPIELAUFBAU

1 Wählt ein Kartenset: „Waldrand“ oder „Savanne“. Mischt die 24 Karten und legt sie als Nachziehstapel bereit.

2 Schafft auf dem Tisch Platz für ein 4x4-Raster mit 16 Karten: vier Reihen mit je vier Karten. Legt die Pfeil-Spielsteine für alle gut erreichbar bereit.

3 Alle ziehen 3 Karten und legen sie offen vor sich ab.



Spielt ihr zu zweit, zieht jede Person vier Karten. Spielst du allein, ziehst du fünf Karten. Die Zahl der offenen Karten bleibt während des gesamten Spiels gleich.

4 Deckt die beiden obersten Karten des Nachziehstapels auf. Das sind eure Startkarten. Legt sie auf zwei beliebige Plätze im 4x4-Raster.

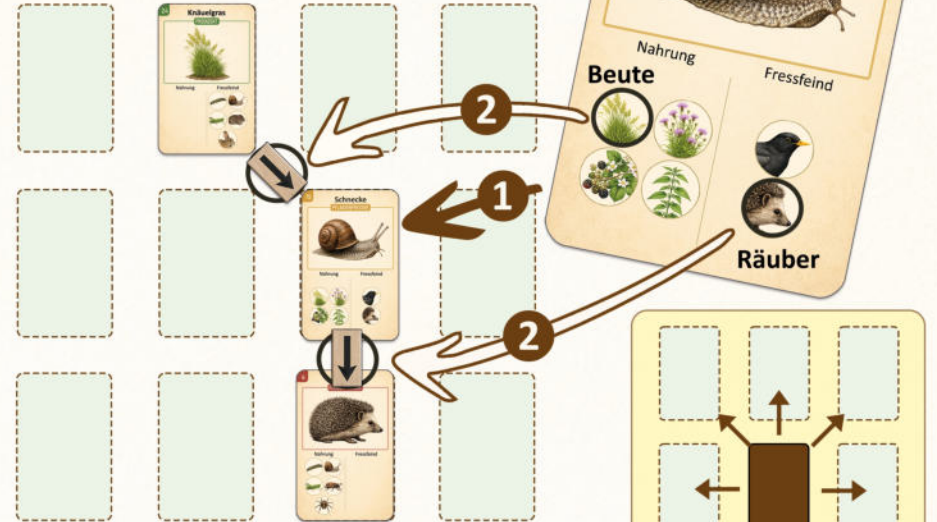
Wichtig! Die Startkarten müssen zu Beginn weder nebeneinanderliegen noch miteinander verbunden sein.



SO SPIELT IHR

Wer die Karte mit der höchsten Nummer vor sich liegen hat, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

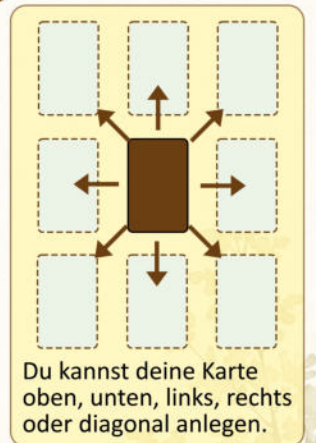
1 Karte legen
Lege eine deiner offenen Karten ins Raster. Sie muss mit mindestens einer benachbarten Karte **eine** passende Nahrungsbeziehung bilden.



Wichtig! Eine passende Verbindung reicht aus.

2 Verbindungen markieren
Die Bildkreise auf jeder Karte zeigen, was die Art frisst und von wem sie gefressen wird. Zwei Karten passen zusammen, wenn eine der beiden Arten die andere frisst. Prüfe alle Nachbarkarten. Für jede passende Verbindung legst du einen Pfeil-Spielstein zwischen die beiden Karten. Der Pfeil zeigt immer von der Beute zum Räuber. In diesem Beispiel also so: Knäuelgras → Schnecke → Igel.

3 Karte ziehen
Falls der Nachziehstapel noch Karten enthält, ziehe eine neue Karte und lege sie offen vor dir aus. Danach hast du wieder so viele offene Karten wie zu Spielbeginn.



Du kannst deine Karte oben, unten, links, rechts oder diagonal anlegen.

WENN KEINE KARTE PASST

Passt keine deiner offenen Karten, ziehe eine Karte vom Stapel. Spiele sie, wenn sie passt. Andernfalls legst du sie unter den Stapel und ziehst erneut.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn alle 16 Plätze des 4x4-Rasters belegt sind. Es endet auch, wenn niemand mehr eine passende Karte anlegen kann. Wertet dann alle gelegten Pfeile. Sie sind eure Punkte:

- 15-17 ökologisches Ungleichgewicht
- 18-20 stabiles Biotop
- 21-22 blühendes Ökosystem
- 23+ Meister der Biosphäre

BIOlink

Gut vernetzt ist halb gefressen

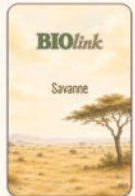
GEGENEINANDER SPIELEN

Baut ein großes Nahrungsnetz auf. Dabei sammeln alle Spielenden eigene Punkte. Wer die meisten Nahrungspfeile legt, gewinnt.

SPIELMATERIAL



24 Karten „Waldrand“ (Karten 1-24)



24 Karten „Savanne“ (Karten 26-49)



1 Karte „Sonne“ (Karte 25)



45 Spielsteine „Pfeil“



20 silberne und 10 goldene Marker



3 Sonderkarten (Karten 50-52)

SPIELAUFBAU

- 1 Wählt ein Kartenset: „Waldrand“ oder „Savanne“. Mischt die 24 Karten und legt sie als Nachziehstapel bereit.

Für eine anspruchsvollere Partie könnt ihr die passenden Sonderkarten zusätzlich einmischen.



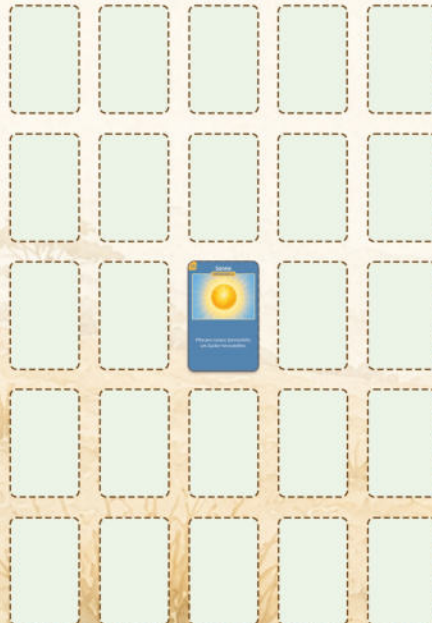
- 2 Schafft auf dem Tisch Platz für ein 5x5-Raster mit 25 Karten: fünf Reihen mit je fünf Karten. Platziert die Karte 25 „Sonne“ in die Mitte. Legt die Pfeil-Spielsteine und Punkte-Marker für alle gut erreichbar bereit.

- 3 Alle ziehen 3 Karten und nehmen sie auf die Hand.



Spielt ihr zu zweit, zieht jede Person vier Karten.
Spielst du allein, ziehst du fünf Karten.
Die Zahl der Handkarten bleibt während des gesamten Spiels gleich.

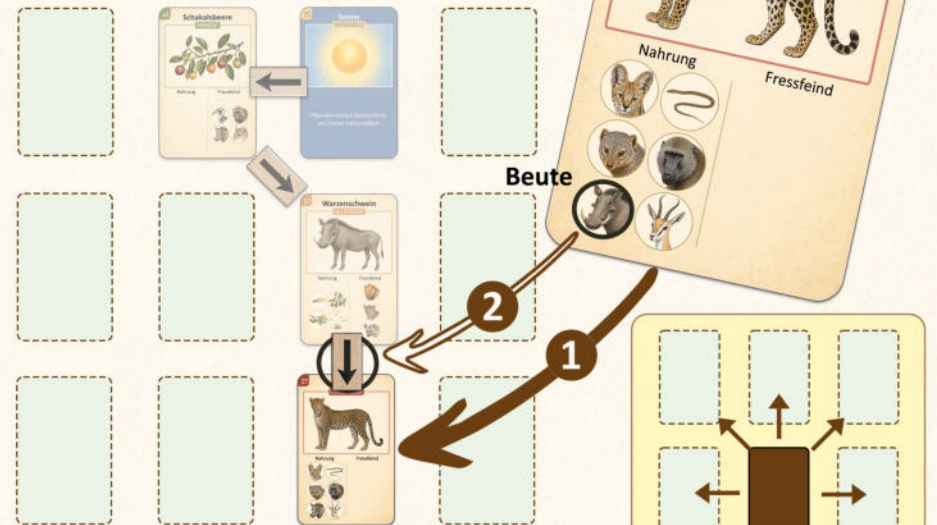
- 4 Wer die höchste Kartennummer hat, beginnt. Produzenten haben die höchsten Nummern und lassen sich immer mit der Sonne verbinden.
Falls nicht, beachtet „Wenn keine Karte passt“.



SO SPIELT IHR

- 1 **Karte legen**
Lege eine deiner Handkarten ins Raster. Sie muss mit **mindestens** einer benachbarten Karte **eine** passende Nahrungsbeziehung bilden.

Wichtig! Die übrigen Nachbarkarten **müssen nicht** zu deiner Karte passen.



- 2 **Verbindungen markieren & Punkte nehmen**
Die Bildkreise auf jeder Karte zeigen, was die Art frisst und von wem sie gefressen wird. Zwei Karten passen zusammen, wenn eine der beiden Arten die andere frisst. Prüfe alle Nachbarkarten. Für jede passende Verbindung legst du einen Pfeil-Spielstein zwischen die beiden Karten. Der Pfeil zeigt immer von der Beute zum Räuber.
Nimm dir für jede Verbindung einen Punkt (silberner Marker). Fünf silberne Marker kannst du jederzeit gegen einen goldenen Marker tauschen.

- 3 **Karte ziehen**
Falls der Nachziehstapel noch Karten enthält, ziehe eine neue Karte. Danach hast du wieder so viele Handkarten wie zu Spielbeginn.

WENN KEINE KARTE PASST

Passt keine deiner Karten, lege beliebig viele deiner Handkarten unter den Nachziehstapel und ziehe genauso viele neue. Dein Zug endet.

SPIELUNDE UND WERTUNG

Das Spiel endet, wenn alle 25 Plätze des 5x5-Rasters belegt sind und jede Karte mindestens eine passende Verbindung hat. Es endet auch, wenn der Nachziehstapel leer ist und niemand mehr eine passende Karte anlegen kann.
Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Karten mit mehreren Verbindungen gelegt hat.