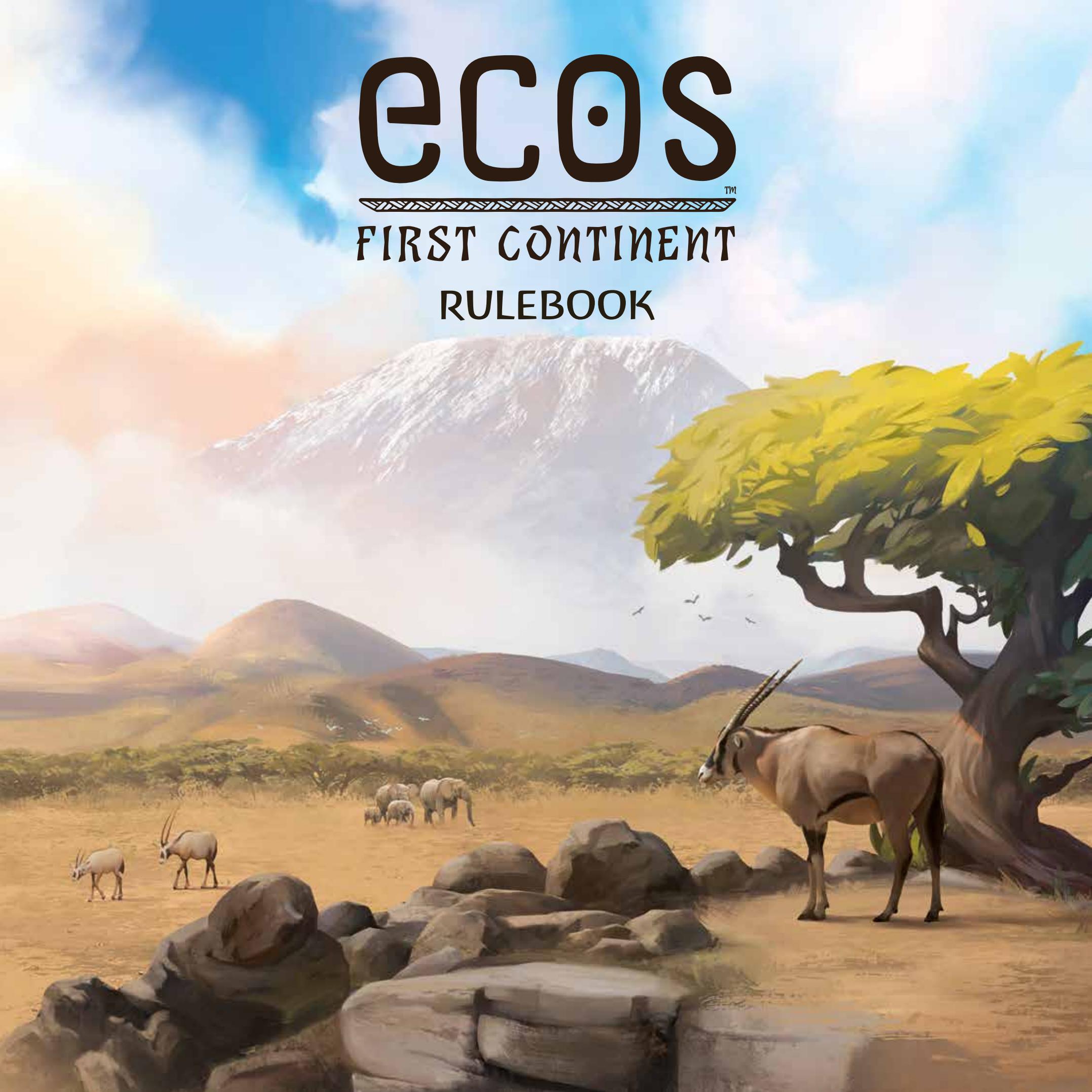


# ECOS

TM

FIRST CONTINENT  
RULEBOOK



**Ecos: First Continent** - это игра Джона Ди Клера для 2-6 игроков в возрасте от 14 лет и старше.

## Состав игры

### Вступление

Что, если бы формирование Земли пошло по-другому? Игроки в Ecos - это силы природы, создающие планету сообща, но с конкурирующими представлениями о ее величии. У вас будет шанс сформировать и создать часть мира, похожую, но и отличную от той, которую мы знаем. Какие ландшафты, места обитания и виды будут процветать, зависит от вас.

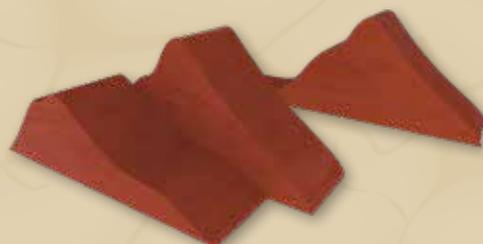
В Ecos нет ходов. Вместо этого один игрок будет доставать жетоны элементов, по одному за раз, из мешка для элементов. Каждый такой элемент может дать некоторым или всем игрокам энергию в зависимости от того, какой эффект они пытаются активировать. Когда на карте игрока достаточно энергии для активации, этот игрок получает возможность использовать эффект, что обычно приводит к добавлению на игровое поле элементов местности или дикой природы. Игра заканчивается в конце раунда, в котором по крайней мере у 1 игрока есть 80 победных очков. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

### In This Book

What's in the Box .....	2
Assembly Instructions .....	3
Setup .....	4
Game Play .....	6
Completing a Card .....	6
Using Your Dial .....	7
Gaining Cards .....	7
Game End .....	7
Card Anatomy .....	7
Card Effects .....	8
Placing Map Tiles .....	8
Placing Mountain and Forest tokens .....	8
Placing Animal tokens .....	8
Gain an Element .....	9
Moving Animals .....	9
Gaining Cube .....	9
Gaining Victory Points .....	9
Impact Cards .....	9
Replacing or Removing a Map Tile .....	9
Adjacent .....	10
Community, Habitat & Landmass .....	10
Two-Player Rules .....	11
Credits .....	11



105 игровых карт



15 горных массивов

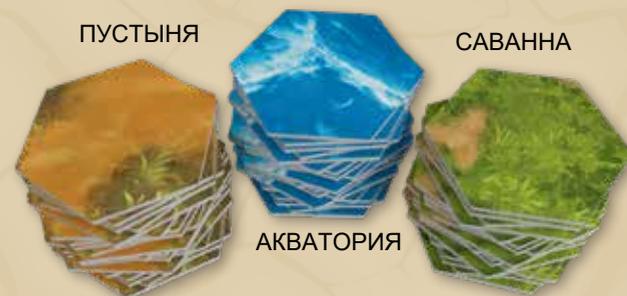
(Некоторые горные массивы двойные, это сделано просто для эстетики и никак не влияет на ход игры)



102 жетона животных и 2 контейнера для хранения



6 фишек игроков



75 тайлов местности



66 кубиков энергии и контейнер для хранения



1 планшет для подсчёта ПО

(Двухсекционный двусторонний планшет для подсчета победных очков с нумерацией слева направо на одной стороне и серпантинном - на другой)



25 лесных массивов



6 планшетов действий

40 жетонов элементов и мешок них

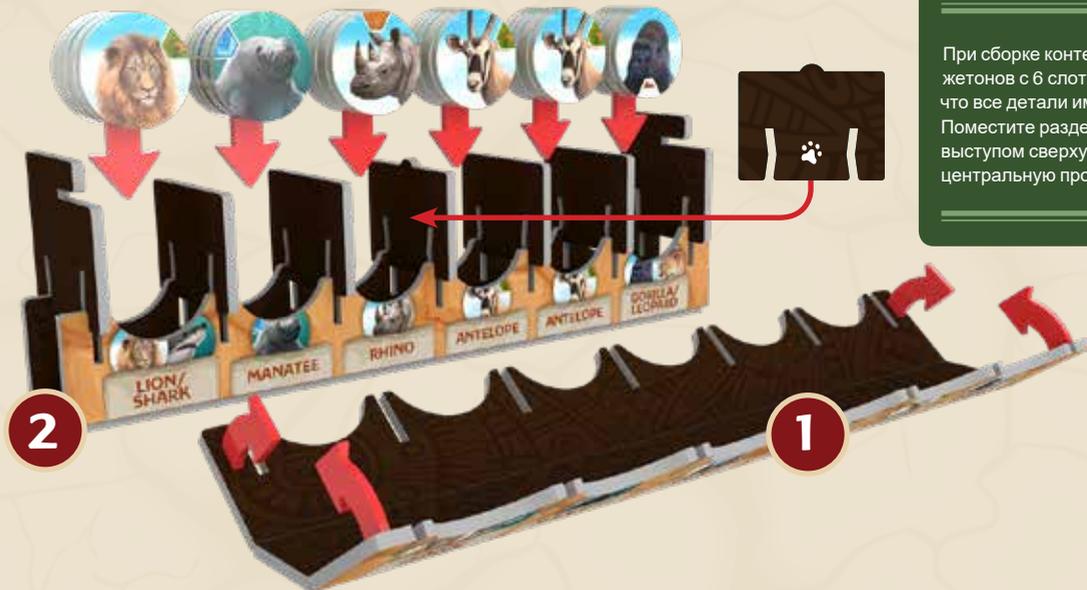


## Инструкция по сборке

### КОНТЕЙНЕР ДЛЯ КУБИКОВ ЭНЕРГИИ

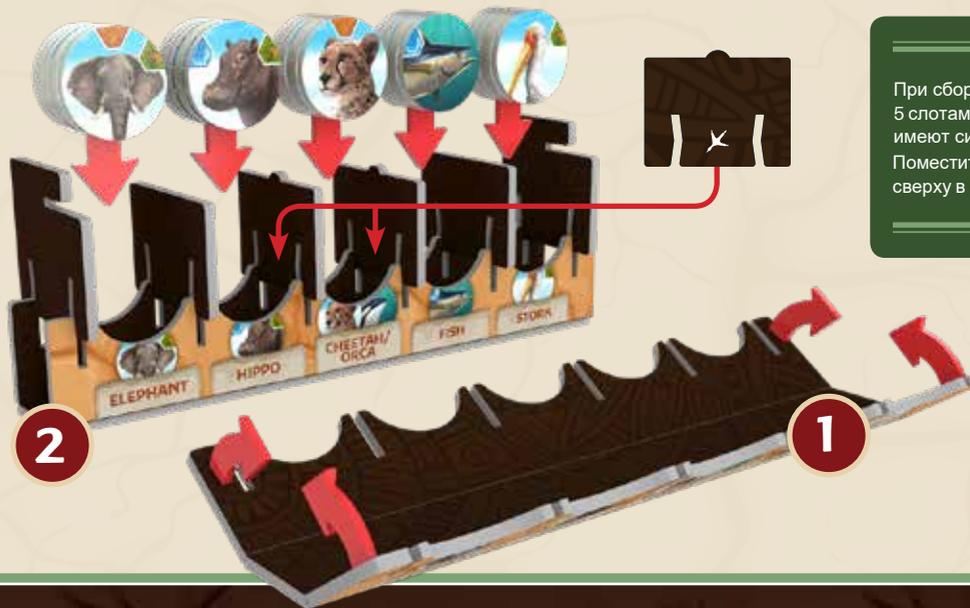


### КОНТЕЙНЕР ДЛЯ ЖЕТОНОВ ЖИВОТНЫХ С 6 СЛОТАМИ



При сборке контейнера для жетонов с 6 слотами убедитесь, что все детали имеют символ . Поместите разделитель с выступом сверху в центральную прорезь.

### КОНТЕЙНЕР ДЛЯ ЖЕТОНОВ ЖИВОТНЫХ С 5 СЛОТАМИ



При сборке контейнера для жетонов с 5 слотами убедитесь, что все детали имеют символ . Поместите 2 разделителя с выступом сверху в центральные 2 прорези.

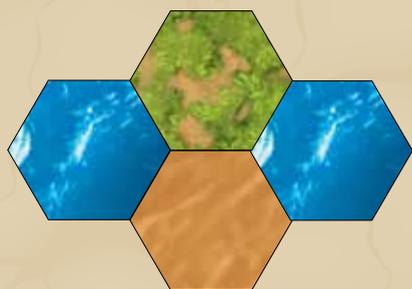
## Подготовка

Приведённые ниже разделы пронумерованы в соответствии с номерами на картинках. Подготовка одинакова для любого количества игроков от 3 до 6 и немного отличается для 2 игроков.

1. Каждый игрок выбирает цвет и берёт планшет действий своего цвета. Он показывает порядок использования жетонов элементов в игре. Ваш планшет действий должен быть ориентирован так, чтобы слово "Старт" было сверху. Каждый игрок также получает 7 кубиков энергии.

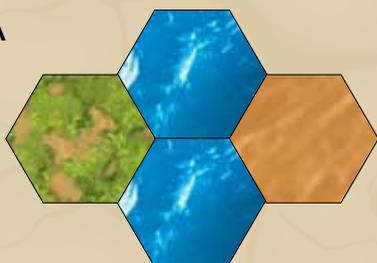
2. Положите планшет для подсчёта ПО на стол. Также возьмите фишки для подсчёта ПО для каждого игрока и разместите их на начальном делении планшета.

3. Создайте начальный ландшафт с 1 пустыней, 1 саванной и 2 акваториями, как показано на рисунке:



В будущих играх вы можете попробовать альтернативные конфигурации, показанные ниже:

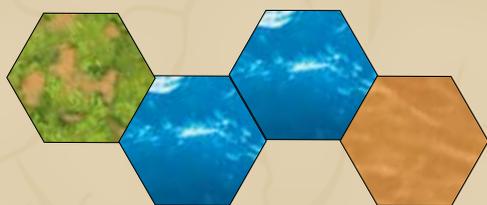
### РЕКА



### ПОБЕРЕЖЬЕ



### ОСТРОВА



4. Положите остальные тайлы местности рядом, одну стопку тайлов суши и одну стопку тайлов акваторий.
5. Разместите контейнеры для жетонов, горные массивы и лесные массивы рядом на столе.
6. Убедитесь, что все 40 жетонов элементов находятся в мешке. Игрок, который совсем недавно ходил в поход, объявляется Предвестником, т.е. первым игроком и берёт мешок с элементами.
7. Сформируйте стартовые колоды игроков и активные карты (см. ниже).

## ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете в первый раз, вам следует использовать рекомендуемые стартовые колоды. Для этого просмотрите все карты из обеих колод и достаньте те, у которых есть значки следов животных в левом нижнем углу.

Рассортируйте их по 6 стопкам на основании значков. В каждой из этих стопок должно быть по 12 карт. Положите стопки лицевой стороной вниз. Каждый игрок случайным образом выбирает по 1 стопке, которая становится его стартовой колодой. На 3 карточках из 12 значок следа отпечатан темнее, чем на остальных. Эти 3 карты становятся вашими 3 стартовыми активными картами и должны быть выложены на стол лицевой стороной вверх. Остальные 9 карт - это ваша стартовая рука, которую вы можете смотреть, но должны держать её в тайне от других игроков.

## ЗНАЧКИ НА СТАРТОВЫХ КАРТАХ

	Лев		Райская птица
	Горилла		Лилия Импала
	Носорог		Приманка
	Слон		Лилия Калла
	Антилопа		Маргаритка
	Аист		Алоэ

## ПОСЛЕДУЮЩИЕ ИГРЫ

Если вы уже играли ранее, то можете попробовать один из 2 вариантов для большего разнообразия.

**Больше стартовых наборов:** на противоположной стороне от значков следа находятся значки листьев. Их можно использовать для сортировки карт по обычным правилам для большого разнообразия стартовых наборов.

**Драфт:** в качестве альтернативы вы можете попробовать составить свои стартовые колоды. Для этого выполните следующие действия:

А. Раздайте по 5 карт с синей рубашкой каждому игроку лицевой стороной вниз. Каждый игрок смотрит на свои 5 синих карт, выбирает 1 и передаёт остальные карты рубашкой вверх игроку слева от себя. Как только все игроки это сделают, они берут переданные им карты и повторяют это снова. Продолжайте до тех пор, пока у всех игроков не будет по 4 синих карты. Замешайте оставшиеся карты обратно в колоду.

Б. Затем раздайте каждому игроку по 9 карт с коричневой рубашкой лицевой стороной вниз. Повторите тот же процесс, что и выше, но на этот раз передавайте карты игроку справа от себя. На этот раз игроки драфтуют карты до тех пор, пока у них не наберётся ровно 8 коричневых карт. Замешайте оставшиеся карты обратно в колоду.

В. Теперь у каждого игрока должно быть по 12 карт. Из 12 карт выберите любые 3 карты в качестве ваших активных карт и положите их лицевой стороной вверх перед собой, лицом к себе (сторона с наибольшим количеством листьев должна быть сверху). Держите остальные 9 карт в руке до тех пор, пока они не будут разыграны.

Если в вашей игре участвуют несколько опытных игроков и один или несколько новых или менее опытных игроков, вы можете раздать рекомендуемые стартовые колоды новым или менее опытным игрокам, а затем попросить опытных игроков разыграть свои стартовые колоды между собой.

8. Все синие и коричневые карты, которых нет ни у одного игрока в его стартовой колоде из 12 карт, следует перемешать отдельно и разложить в соответствующие стопки лицевой стороной вниз.

**Теперь вы готовы начать!**

**Примечание:** две колоды карт немного отличаются друг от друга. Синие карты, как правило, позволяют набирать больше очков, чем коричневые. Коричневые карты больше связаны с ландшафтом местности.



5

4

6

2

8

3

1

7

## Игровой процесс

Первый игрок зовётся Предвестником. Все игроки, начиная с Предвестника, в свой ход берут мешок с элементами и вытаскивают 1 случайный жетон элемента, объявляя, что это такое, и кладут его на стол. Возможные элементы перечислены ниже, а также на планшетах действий игроков.



Все игроки, включая Предвестника, могут разместить один свой кубик на одной из своих активных карт на клетку соответствующего типа.

Если у вас нет кубиков, которые ещё не размещены, вы можете снять размещённый кубик с активных карт и поместить его на новую карту на клетку соответствующего типа.

Один жетон элемента позволяет разместить только один кубик на клетку того же типа.

Вместо того, чтобы ставить кубик, игрок может повернуть на 90 градусов по часовой стрелке свой планшет действий. Если игрок не может разместить кубик, он должен повернуть свой планшет действий.

Все карты, у которых заполнены все клетки энергии, должны быть немедленно разыграны ("Завершение карты" на стр. 6).

Как только все игроки либо разместили кубик, либо повернули свои планшеты действий, и все эффекты карт были разыграны, процесс повторяется, начиная с того, что Предвестник вытягивает другой жетон элемента.

Если Предвестник вытягивает символ Дикого элемента, раунд и его время в качестве Предвестника заканчиваются. Жетон Дикого элемента позволяет игрокам разместить кубик на клетку ЛЮБОГО типа и разыграть эффекты карт по обычным правилам. Как только все игроки сделают это, проверьте, окончена ли игра (см. раздел "Конец игры"), в противном случае положите все жетоны элементов обратно в мешок и передайте мешок игроку слева: он становится новым Предвестником, и игра продолжается в обычном режиме.

## Завершение карты

Когда вы ставите кубик на последнюю незанятую клетку энергии на карте, вы объявляете "ЭКО!" Затем вы должны сделать следующее:

1. Удалите все кубики с карты и положите их в свой запас.
2. Рызграйте эффект карты (см. страницы с 8-10).
3. Если на карте сверху изображено более одного листа, поверните карту на 90 градусов так, чтобы количество листьев в верхней части карты было на 1 меньше, чем раньше. Эти листья указывают, сколько ещё раз карта может быть использована, прежде чем она будет сброшена. Если на карте сверху изображен только 1 лист, сбросьте её, вместо того чтобы повернуть. Сброшенные карты просто накапливаются в стопке сброса.



Если несколько игроков объявляют "ЭКО!" одновременно, то они разыгрывают эффекты своих карт в порядке хода по часовой стрелке, начиная с Предвестника. Каждый игрок разыгрывает все свои эффекты (включая вращение своего планшета действий), прежде чем ход перейдёт к следующему игроку.

1. Используйте энергию для активации карты.



2. Используйте жетон, чтобы разместить кубик на любую клетку.



3. Поверните ваш планшет действий, вместо выставления кубика.



Если один или несколько игроков объявили "ЭКО!" раньше вас, когда настанет ваша очередь объявить "ЭКО!", можете вместо этого убрать кубик, который вы только что разместили, и повернуть планшет действий на один оборот (см. "Использование планшета действий" на стр. 7).

Возможно, вы захотите так сделать, если разыгранные эффекты карт других игроков привели к изменениям ландшафта, из-за которых вы больше не захотите или не сможете применить тот эффект, который собирались разыграть.

Иногда разыгрывание эффекта вашей карты не влияет ни на ландшафт, ни на других игроков. При желании ускорить игру вы можете не объявлять "ЭКО!" и просто сразу же разыграть эффект. Все игроки, разыгрывающие эффекты карт, которые влияют на ландшафт или позволяют добирать карты, всегда должны объявлять "ЭКО!" и разыгрывать эффекты карт в порядке очереди.

## Использование планшета действий

Каждый раз, когда вы не хотите или не можете разместить  на клетку, соответствующую жетону элемента, вы поворачиваете планшет действий на 90 градусов по часовой стрелке.

Как только ваш планшет действий совершит 2 оборота, вы можете немедленно сбросить его в стартовое положение (чтобы сторона "Старт" была вверх) из положения "Получение карты" (см. раздел "Получение карт").

Если вы решите не использовать эффект получения карты после 2 вращений, то после 3-го вращения вы можете либо разыграть карту из своей руки, либо получить новый  из запаса. Это основной способ разыгрывать карты с руки и получать дополнительные . Затем вы возвращаете свой планшет действий в стартовое положение.

Разыгранные карты лежат лицом к вам (сторона с наибольшим количеством листьев должна быть сверху). Полученные  добавляются в ваш личный запас .

## Анатомия карты

### Клетки для энергии

Размещайте кубики энергии в этих местах по мере извлечения жетонов из мешка или при активации эффектов карты.

### Цвет карты

На некоторых картах есть красная полоска. Это карты с эффектами, которые могут разрушать или изменять части ландшафта, а не просто дополнять его.

### Номер карты

Для удобства пользования каждая карта имеет уникальный номер в левом нижнем углу.

## Получение карт

Планшет действий и некоторые эффекты карт позволят вам получать карты. Когда вы получаете карту, вы можете:

> Посмотреть две карты сверху любой колоды или по одной из каждой колоды и добавить одну из этих карт в руку. Затем положите другую карту лицевой стороной вверх рядом с колодами.

### ИЛИ

> Взять 1 любую открытую карту, оставленную там предыдущим эффектом.

Если игроки чаще выбирают первый вариант, то рубашкой вверх могут лежать несколько карт.

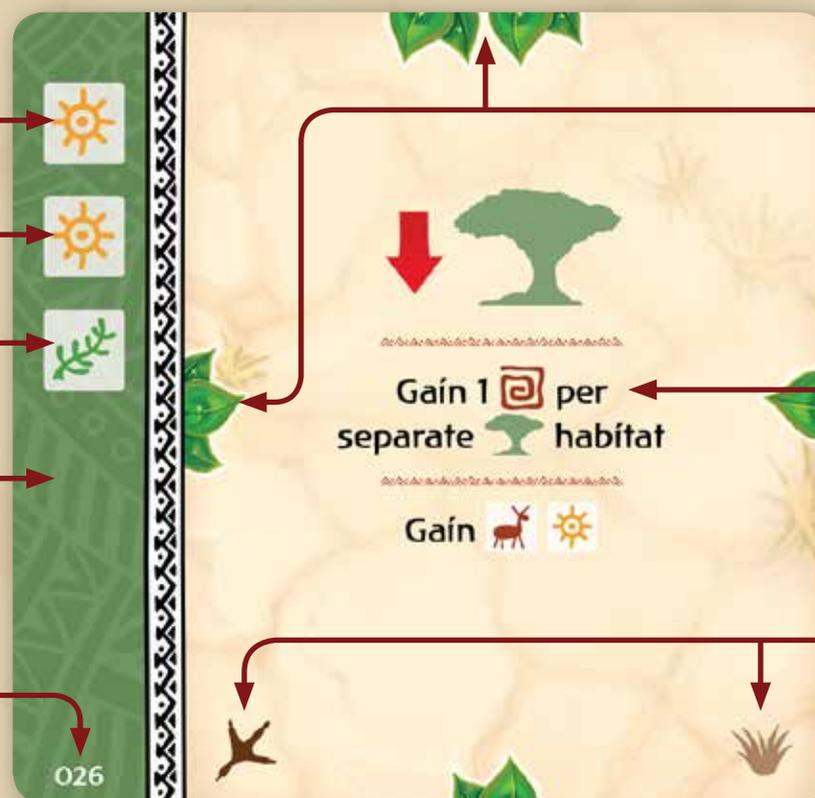
Получение карт не всегда важно, и часто можно выиграть только с вашими стартовыми 12 картами, если вы правильно их разыгрываете.

## Конец игры

После того, как кто-то вытащил из мешка Дикий элемент и все эффекты были разыграны, если хотя бы у одного игрока 80 или больше , то игра заканчивается и игрок с наибольшим количеством  становится победителем.

В случае ничьей передайте мешок с элементами новому Предвестнику по обычным правилам, и он вытащит ещё один жетон элемента. Все участники разыгрывают этот жетон элемента как обычно, после чего, если только у одного игрока есть преимущество, он становится победителем. Если ничья всё ещё сохраняется, повторяйте до тех пор, пока в лидерах не останется только один игрок. Обратите внимание, что в этом случае выиграть может любой игрок, а не только те, у кого изначально была ничья.

Для более короткой партии вы можете играть до 60  вместо 80.



Эти листья указывают, сколько ещё раз карта может быть использована, прежде чем она будет сброшена.

### Эффект карты

В Ecos есть много разных карт, и каждая карта уникальна. Все эффекты карты разыгрываются сверху вниз.

### Стартовые наборы

На некоторых картах в нижних углах изображён след животного и/или цветок. Эти значки определяют, к какой стартовой колоде принадлежат карты. Более тёмные значки обозначают активные карты для каждой стартовой колоды.

## Эффекты карт

В Ecos есть много разных карт, и каждая карта уникальна. Ниже приведены некоторые ключевые концепции.

**ВАЖНО:** эффекты размещения со стрелками, направленными вниз, присутствуют на многих картах. Их особенность в том, что если вы не можете разыграть какой-то эффект размещения, то вы не сможете разыграть любые последующие эффекты на карте.

Все эффекты карты должны быть разыграны до того, как будут разыграны эффекты другой карты.

### Размещение тайлов местности

Многие эффекты позволяют добавить новые тайлы местности к ландшафту. Они отображаются в виде красной стрелки, за которой следует изображение тайла местности.

Всякий раз, когда способность имеет красную стрелку, за которой следует тайл местности, вы добавляете тайл этого типа в ландшафт. Когда вы это делаете, разместите тайл так, чтобы по крайней мере один из его краев касался края как минимум одного тайла местности, уже находящегося в ландшафте.



Добавьте к ландшафту тайл саванны.



Добавьте к ландшафту тайл пустыни.



Добавьте к ландшафту тайл акватории.

### Размещение горных и лесных массивов

Когда эффект говорит вам добавить  к ландшафту, вы берёте  и размещаете его на любой тайл суши ( или ), на котором ещё нет гор. Эти эффекты показаны как , за которой следует . На каждом тайле суши может находиться только один . В коробке вы найдёте два вида горных массивов, с точки зрения игрового процесса они совершенно одинаковы.



Поместите  на любой тайл местности, на который можно разместить .

Если эффект говорит вам добавить  к ландшафту, вы берёте  и размещаете его на любой тайл, на который возможно. Эти эффекты показаны как , за которой следует . В саваннах может находиться только один . Кроме того, на все тайлы местности, на которых находится , можно поместить +1 .



Поместите  на любой тайл местности, на котором можно разместить .

- > Тайл  без  не может содержать .
- > Тайл  с  может содержать 1 .
- > Тайл  без  может содержать 1 .
- > Тайл  с  может содержать 2 .

### Размещение жетонов животных



Животные, отмеченные цветными значками, должны быть размещены на тайле местности соответствующего типа.



Животные со значком  или должны быть размещены на тайле местности, который содержит указанный массив.

Если эффект карты говорит вам добавить животного в ландшафт, то вы берёте жетон этого животного и размещаете его на любой тайл местности, который может содержать это животное **И НА КОТОРОМ НЕТ ДРУГОГО ЖЕТОНА ЖИВОТНОГО**.

Если на карте нет тайлов соответствующего типа без животных, вы можете разместить жетон животного на любой тайл местности соответствующего типа независимо от того, есть ли там животные.

На всех жетонах животных указано, где они могут быть размещены.



Зеленый значок означает, что вы должны поместить этот жетон животного на .



Коричневый значок означает, что вы должны поместить этот жетон животного на .



Голубой значок означает, что вы должны поместить этот жетон животного на .



Несколько значков означают, что вы должны поместить это животное на любой тайл указанного типа.



Для горилл неважен тип тайла местности. Они могут быть размещены только на тайлах, которые содержат .



Для леопардов неважен тип тайла местности. Они могут быть размещены только на тайлах, которые содержат .

## ЗАКОНЧИЛИСЬ ЖЕТОНЫ

Если эффект требует, чтобы вы разместили определённый жетон, и не осталось ни одного жетона нужного типа, вы можете удалить жетон этого типа из ландшафта, а затем разместить его, следуя обычным правилам размещения.

## Получение элементов

Многие эффекты позволяют вам получать элементы. Когда вы используете такой эффект, можете поместить кубик на клетку соответствующего типа точно так же, как при использовании жетона элемента. Как всегда, вместо того, чтобы ставить кубик, вы можете повернуть свой планшет действий.

**ВАЖНО!** Карта никогда не может поместить кубик на себя; т. е. элементы, полученные одной картой, позволяют вам размещать кубик на другие карты. Тем не менее можно получить элементы с одной карты, что позволит вам разместить кубик и разыграть эффект другой карты, что затем также даст вам элементы, которые вы используете, чтобы поместить один или несколько кубиков обратно на первую карту.

Помните, что кубик удаляются с карты перед использованием эффекта на карте. Таким образом, кубик с этой карты могут быть немедленно помещены на любые другие карты с помощью эффекта первой карты.

Все эффекты карты должны быть полностью разыграны, прежде чем переходить к любому другому эффекту. Однако любой эффект от использования планшета действий наступает незамедлительно.

Например, если у вас был эффект карты, который создавал 8 энергии, вы могли бы использовать 3 из них для заполнения карты. Однако вы не можете разыграть вторую карту, пока не использовали оставшиеся 5. Поскольку эффект планшета действий срабатывает мгновенно, вы можете использовать значки элемента с карты, чтобы повернуть циферблат 3 раза, чтобы получить кубик, а затем ещё три раза (за 3 энергии из 5), чтобы разыграть карту, а затем использовать оставшиеся 2 энергии, чтобы поместить кубики на только что разыгранную карту.

## Передвижение животных

Некоторые эффекты позволяют вам перемещать 1 или более животных. Эффект подскажет вам, какое животное вы можете переместить и на сколько тайлов животное(-ые) может переместиться. При перемещении животное может переместиться на тайл местности, содержащий других животных, и даже может переместиться на тип местности, который ему не соответствует. Исключением является то, что животные водного типа не могут перемещаться на тайлы суши, а животные со значком суши не могут перемещаться на тайлы акватории (если на карточке явно не указано иное).



В этом примере, хотя этот носорог может быть изначально помещён только на тайл пустыни, если его переместить, он может переместиться на тайл местности с одним или несколькими другими животными и может быть перемещён на тайл саванны. Однако он не может переместиться на тайл акватории.

## Получение кубика

Некоторые эффекты карт позволяют получить кубик. Это работает так же, как получение кубика с помощью вашего планшета действий: просто возьмите из контейнера кубик и добавьте его в свой личный запас кубиков.

## Получение очков

Многие карты позволяют получать очки. Когда вы получаете очки, просто переместите свою фишку подсчёта победных очков на соответствующем планшете. Если вы набрали 80 или больше очков, объявите об этом, чтобы все игроки знали, что по окончании раунда Предвестника игра подойдёт к концу.

## Карты влияния



На некоторых картах есть красная полоска. Это карты с эффектами, которые могут разрушать или изменять части ландшафта, а не просто дополнять его. Когда вы разыгрываете такую карту, вы должны объявить всем игрокам, что разыгрываете её, и прочесть игрокам вслух, что она делает. Другого специального правила для карт влияния не существует - это просто предупреждение другим игрокам о том, что у вас есть возможность уничтожить или изменить ландшафт, а не просто дополнить его.

## Замена или удаление тайла местности

Некоторые эффекты позволяют заменить один тайл местности на другой. Если вы заменяете тайл суши на тайл акватории, то все значки суши и животные, а также все жетоны животных только для суши на этом тайле будут удалены. Аналогично если вы замените тайл акватории на тайл суши, то все жетоны животных водного типа будут удалены.

Однако если вы замените тайл пустыни на тайл саванны или наоборот, то все значки пустыни, горы и животные и будут перенесены на новый тайл местности.

Если тайл местности удалён, а не заменён, то все жетоны, находящиеся на нём, удаляются.

## “СОСЕДНИЙ”

Во многих эффектах используется слово “соседний”. Соседство определяется в пределах 1 тайла (например, 2 жетона на одном и том же тайле местности считаются соседними), кроме того соседними считаются любые жетоны на расстоянии 1 тайла местности.

Этот эффект карты позволяет вам разместить тайл саванны. Затем получить  за каждый смежный с ним тайл саванны.



## “ПОПУЛЯЦИЯ”

Во многих эффектах используется слово “популяция”. Популяция - это неразрывная группа из любого количества соседних жетонов животных одного и того же типа. Отдельный жетон животного считается популяцией первого размера, если он не примыкает к каким-либо другим жетонам животных того же типа.

Термин “эта популяция” всегда означает популяцию, в которую вы только что поместили жетон, если специально не указано иное.



## “АРЕАЛ ОБИТАНИЯ”

Во многих эффектах используется термин “ареал обитания”. Ареал обитания - это любое количество смежных , смежных , или смежных тайлов местности одного и того же типа (акватории, саванны и пустыни). Отдельные   или тайлы местности считаются ареалами обитания первого размера, если они не примыкают к каким-либо другим массивам или тайлам местности того же типа.

Термин “этот ареал обитания” всегда означает ареал обитания, в который вы только что поместили жетон (массив), если специально не указано иное.



## “МАССИВ СУШИ”

В некоторых эффектах используется термин “массив суши”. Массив суши - это все тайлы суши ( и/или ) , которые соединены в неразрывную группу. Наличие акваторий может привести к образованию нескольких массивов суши. В зависимости от того, как построен ландшафт, могут быть участки массива суши всего с 1 тайлом суши, или все тайлы суши в ландшафте могут быть частью одного и того же массива суши.

Термин “этот массив суши” всегда означает территорию, на которую вы только что поместили жетон, если специально не указано иное.



Эта группа тайлов акватории считается водным ареалом обитания. Группа рыб в пределах этого ареала обитания считается популяцией из трех особей.

Эта группа тайлов пустынь представляет собой ареал обитания из 2 тайлов. Носорог в пределах этого ареала обитания представляет собой популяцию из одного носорога.

# Правила для двух игроков

Чтобы играть в Ecos вдвоём, следуйте всем обычным правилам со следующими изменениями:

1

Игроки получают по 12 карт с коричневой рубашкой и по 6 карт с синей рубашкой.

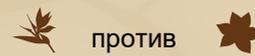
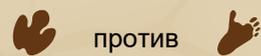
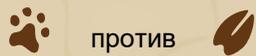
2

Каждый игрок начинает с 5 активными картами. Если вы используете рекомендуемые стартовые колоды, дополнительные карты вы получаете случайным образом, а четвёртая и пятая карты, с которыми вы начинаете игру, - это ваш выбор. Если вы играете с драфтом, вам раздаются 2 карты с синей и 4 карты скоричневой рубашкой, а затем вы разыгрываете остальную часть своей руки (ещё 4 карты с синей и 8 карт с коричневой рубашкой), но разыгрываете по 2 карты за раз вместо 1.

3

Каждый ход, когда Предвестник должен вытащить жетон из мешка, он вытаскивает вместо этого 2 жетона. Затем игроки используют каждый жетон либо для поворота планшета действий, либо для размещения .

При использовании рекомендуемых стартовых колод мы советуем использовать следующие варианты для двух игроков:



## Crédits

### Design:

John D Clair

### Director of Projects:

Nicolas Bongiu

### Production:

Dave Lepore

### Project Leads:

Josh Wood, Mark Wootton

### Development Leads:

Josh Wood, Mark Wootton

### Graphic Design:

Matt Paquette

### Art Direction:

Josh Wood

### Rules:

Paul Grogan, Phil Pettifer

### Editing:

John D Clair, Josh Wood, Mark Wootton

### Proofing:

Ryan Dancey, Todd Rowland

### Art:

Sabrina Miramon

## Playtesters

Matt Bahntge, Jonathan Baker, Leon Blight, Chris Buckley, Chris Buskirk, Csilla Clair, Ehren Evens, Scott Freeman, Nye Green, Rhys Green, Sean Growley, Karen Haugland, Tim Herring, Kyle Huibers, Ian Ingoldsby, Toni Johnson, Mara Kenyon, Neil Kimball, Michael Kutan, Dave Lepore, Ben Lesel, Erik Lima, Damon Mair, Eric Martinez, Mike McDonald, Any McGuire, Chris McPherson, Kaz Nyborg-Andersen, Matt Paquette, Tucker Riley, Scott Rogers, Stephanie Rose, Andrew Rosenberg, Jonathan Shanks, Taylor Shuss, Zak Stoltz, Paul Vaillant, Rob Watkins, Josh Wood, Mark Wootton, Erik-Jason Yapple, John Zinser

## Designer's Note

The design of Ecos really benefited from the great input and development work of Mark Wootton, Josh Wood, and John Zinser. Their efforts and ideas really helped me to improve the game from its initial conception. Thanks are also due to the great folks who volunteered their time and creative energies to playtest Ecos in its multiple iterations. Much ideating, playing, and fun was had, and I'm very proud of the game we've created, and hope it brings fun to many tables.

© 2019 Alderac Entertainment Group.

Ecos and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393 San Clemente, CA 92672 USA.

All rights reserved. Printed in China. Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

