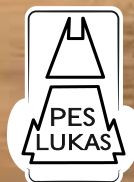
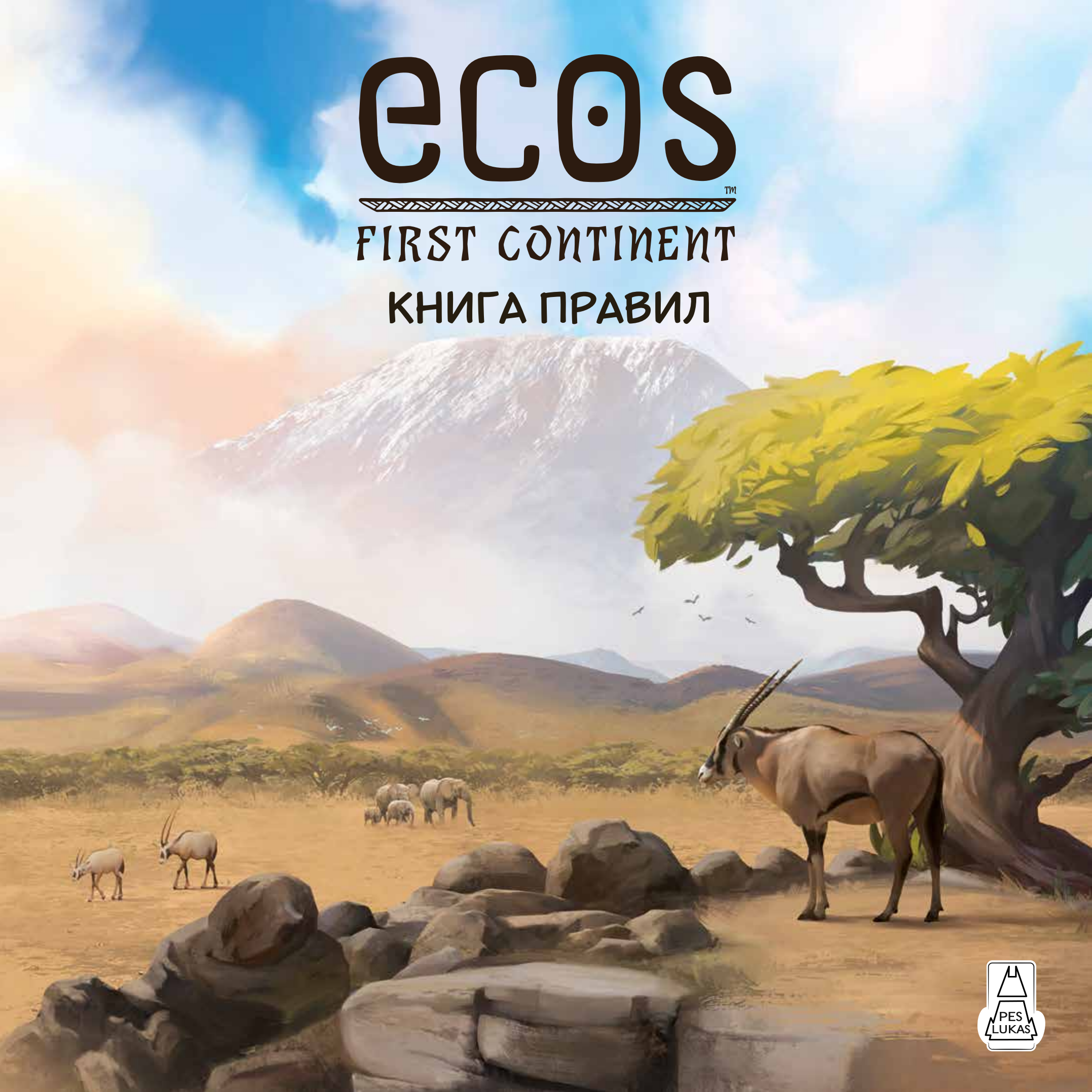


# ECOS

TM

FIRST CONTINENT

КНИГА ПРАВИЛ




**Ecos: First Continent**  
**ГРА ВІД АВТОРА John D Cl air**  
**ДЛЯ 2-6 ГРАВЦІВ**  
**ВІКОМ ВІД 14 РОКІВ**

**ЩО В КОРОБЦІ?**

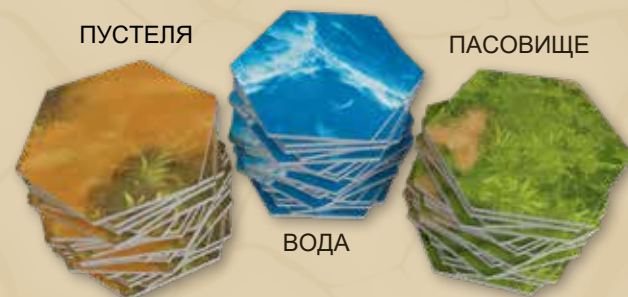
**ВСТУП**

Що, якби формування Землі пішло іншим шляхом? Гравці в Ecos™ — це сили природи, які створюють планету разом, але з різним баченням її краси та величі. У вас буде шанс створити та сформувати частину світу, схожу на ту, що ми знаємо, але як ви захочете. Які ландшафти, середовища та види там процвітатимуть, вирішувати вам.

У грі Ecos™ немає ходів. Натомість один гравець відкриватиме елементи у формі жетонів по одному, із сумки елементів. Кожен відкритий елемент може дати деяким або всім гравцям енергію, залежно від того, який ефект вони намагаються активувати. Коли карта гравця має достатньо енергії для активації, цей гравець отримує змогу задіяти ефект, який зазвичай призводить до додавання місцевості або дикої природи на поле. Гра закінчується, коли в кінці раунду хоча б один гравець має 80 ПО  Гравець з найбільшою кількістю ПО - перемагає!



**105 ІГРОВИХ КАРТ**



**75 ПЛИТОК МАПИ**



**15 ЖЕТОНІВ ГІР**

(Деякі жетони гір мають подвійну товщину, це лише для естетики і не має значення для гри).



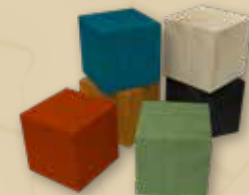
**66 КУБИКІВ ЕНЕРГІЇ ТА  
 КОНТЕЙНЕР ДЛЯ  
 ЗБЕРІГАННЯ**

**В ЦІЙ КНИЗІ:**

Що в коробці?.....	2
Інструкції зі складання.....	3
Приготування до гри.....	4
Ігролад.....	6
Розіграш карт.....	6
Використання жетонів розподілу.....	7
Отримання карт.....	7
Кінець гри.....	7
Огляд карт.....	7
Ефекти карт.....	8
Розміщення плиток мапи.....	8
Розміщення жетонів гір та лісів.....	8
Розміщення жетонів тварин.....	8
Отримання елементів.....	9
Переміщення тварин.....	9
Отримання кубиків.....	9
Отримання переможних очок (ПО).....	9
Карти впливу.....	9
Заміна або вилучення плиток мапи.....	9
Суміжність.....	10
Популяція, середовище та суша.....	10
Правила для двох гравців.....	11
Автори.....	11



**102 ЖЕТОНИ ТВАРИН ТА  
 2 КОНТЕЙНЕРИ ДЛЯ ЗБЕРІГАННЯ**



**6 МАРКЕРІВ  
 ГРАВЦІВ**



**1 ПЛАНШЕТ ДЛЯ ПІДРАХУНКУ ПО**

(Двосторонній планшет з двох частин із підрахунками зліва направо з одного боку та серпантином на звороті).



25 ЖЕТОНІВ ЛІСУ



6 ЖЕТОНІВ РОЗПОДІЛУ

40 ЖЕТОНІВ  
ЕЛЕМЕНТІВ  
ТА СУМКА  
ЕЛЕМЕНТІВ

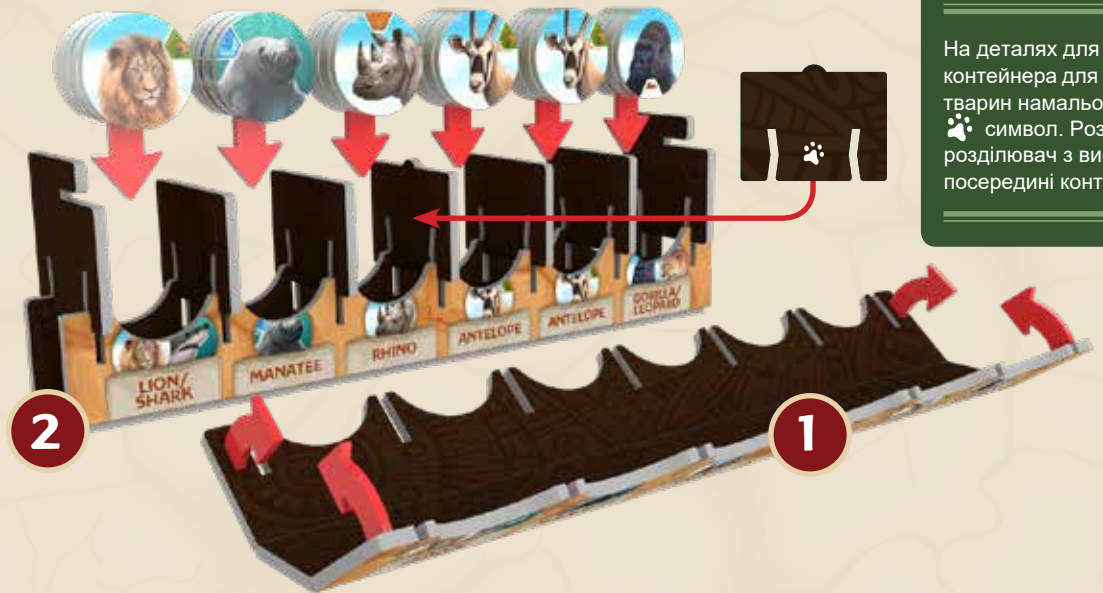


## ІНСТРУКЦІЇ ЗІ СКЛАДАННЯ

### КОНТЕЙНЕР ДЛЯ КУБИКІВ ЕНЕРГІЇ

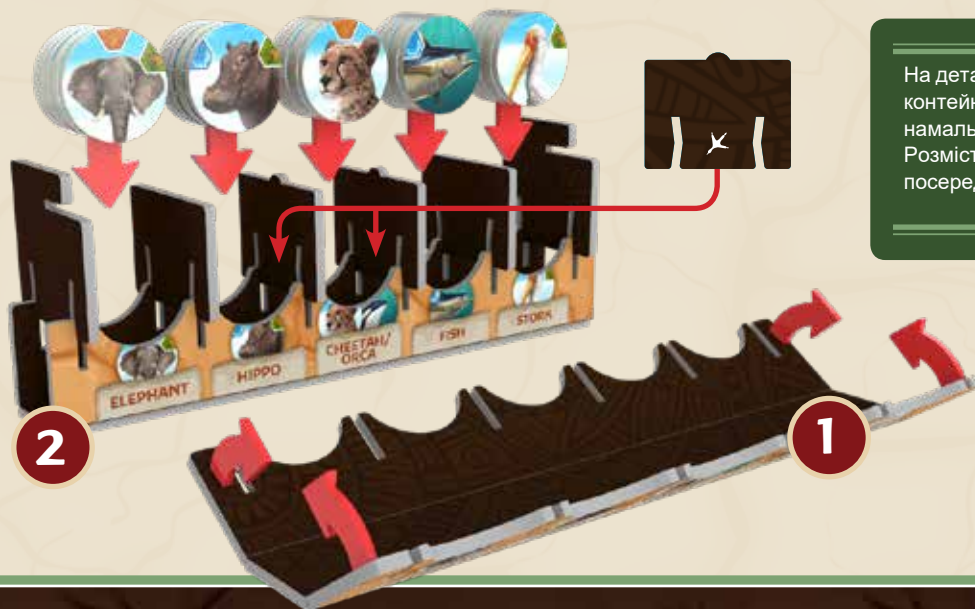


### 6-МІСНИЙ КОНТЕЙНЕР ДЛЯ ЖЕТОНІВ ТВАРИН



На деталях для 6-місного контейнера для жетонів тварин намальований символ. Розмістіть розділювач з виступом посередині контейнера.

### 5-МІСНИЙ КОНТЕЙНЕР ДЛЯ ЖЕТОНІВ ТВАРИН



На деталях для 5-місного контейнера для жетонів тварин намальований символ. Розмістіть розділювач із виступом посередині контейнера



## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розділи нижче пронумеровані відповідно до номера на зображенні. Приготування однакові для будь-якої кількості гравців від 3 до 6 і децю інші для 2 гравців.

1. Кожен гравець обирає колір і бере жетон розподілу свого кольору. Жетони розподілу показують кількість різних елементів у грі. Ваш жетон на полі має бути розміщений словом «СТАРТ» догори. Кожен гравець також отримує 7 жетонів.
2. Покладіть планшет для підрахунку ПО на стіл. Також візьміть маркери гравців для кожного з учасників гри та розмістіть їх на стартовому полі планшета.
3. Створіть початковий ландшафт за допомогою плиток пустелі, пасовища та води так, як показано на малюнку нижче:



У наступних іграх ви можете спробувати альтернативні конфігурації, показані нижче:

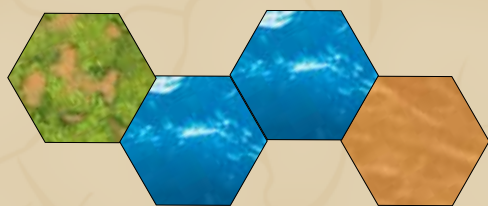
### РІЧКА



### УЗБЕРЕЖЖЯ



### ОСТРОВИ



4. Покладіть решту плиток мапи поруч, один стіс плиток землі та один стіс плиток води.
5. Покладіть поруч на стіл лотки для жетонів, а також жетони гір і лісу.
6. Переконайтеся, що всі 40 жетонів елементів знаходяться в сумці з елементами. Гравець, який нещодавно ходив у похід стає першим гравцем і бере сумку з елементами.
7. Створіть стартові колоди гравців та активні карти(див.нижче)

## ПЕРША ГРА

Якщо ви граєте вперше, вам слід використати рекомендовані, попередньо встановлені стартові колоди. Для цього перегляньте всі карти і вийміть ті, що мають значки відбитків ніг у нижньому лівому куті карти.

Розсортуйте карти у 6 стосів на основі піктограм відбитків ніг. Кожен з цих стосів має містити по 12 карток. Розмістіть їх лицьовою стороною вниз. Кожен гравець випадковим чином обирає 1 стос, який стає його стартовим набором карт.

На 3 картах у вашому наборі піктограми відбитків темніші, ніж на решті. Ці 3 карти стають вашими 3 початковими «активними» картами і їх слід покласти на стіл лицьовою стороною вгору. Інші 9 карт є вашою стартовою рукою, на яку ви можете дивитися, але її слід ховати від інших гравців.

### Значки наборів для стартової руки



Лев



Райський птах



Горила



Лілія Імпала



Носоріг



Протея



Слон



Кала біла



Антилопа



Маргаритка



Лелека



Алое

## НАСТУПНІ ІГРИ

Якщо гравці грали раніше, ви можете спробувати один із 2 варіантів для більшої різноманітності.

**Ще одна стартова рука:** на протилежному боці від значків відбитків розташовані значки листя. Їх також можна використовувати для сортування карт для різноманітності старту гри.

**Драфт:** Крім того, ви можете спробувати скласти стартові колоди. Для цього виконайте такі дії:

- A. Роздайте кожному гравцеві долілиць по 5 карт із синім зворотом. Кожен гравець дивиться на свої 5 синіх карт, вибирає одну, що залишишає собі, і передає інші карти долілиць гравцеві зліва. Коли всі гравці зроблять це, то беруть передані їм карти та повторюють. Продовжуйте, доки в усіх гравців не буде по 4 сині карти. Замішайте карти, що залишилися, назад у колоду.
- B. Далі роздайте кожному гравцеві 9 карт із коричневим зворотом теж долілиць. Повторіть той самий процес, що й вище, але цього разу передавайте карти праворуч. Гравці драфтують, поки не отримають рівно 8 коричневих карток. Замішайте карти, що залишилися, назад у колоду.
- C. Тепер у кожного гравця має бути 12 карт. Зі своєї руки з 12 карт виберіть будь-які 3 карти, які стануть вашими початковими активними картами, і покладіть їх горілиць перед собою (сторона з найбільшою кількістю листків має бути вгорі). Тримайте інші 9 у руці, поки вони не почнуть грати.

Якщо у вашій грі є кілька досвідчених гравців і один або більше нових чи менш досвідчених гравців, ви можете дати заздалегідь встановлені стартові руки новим чи менш досвідченим гравцям, а потім попросити досвідчених гравців зібрати свої стартові руки за допомогою драфту.

8. Усі сині та коричневі картки, що не потрапили в стартові руки гравців, слід перемішати та покласти в окремі колоди долілиць.

### Ви готові починати гру!

**Примітка.** Дві колоди карт децю відрізняються. Сині картки, як правило, приносять більше очок, ніж коричневі. Коричневі карти, зазвичай, мають відношення до створення вашої мапи.



5

6

4

2

3

8

1

7

## ІГРОЛАД

Перший гравець починає як «Провісник». Він бере сумку елементів і тягне 1 випадковий жетон елементів, повідомляє, що це таке, і кладе його на стіл. Можливі елементи перераховані нижче, а також на жетонах розподілу кожного гравця у відповідності до їхньої кількості.



Усі гравці, включно з Провісником, можуть розмістити на одну зі своїх карт у грі на відкритому місці з тим самим значком елемента, що й витягнутий жетон. Якщо у вас немає доступних , які ще не розміщені, ви можете спочатку забрати один куб з будь-якої зі своїх карт, а потім розмістити його.

**Ви можете розмістити лише один за кожен витягнутий жетон елементів.**

Замість розміщення , гравець може повернути свій жетон розподілу за годинниковою стрілкою на 90 градусів. Якщо ви не можете розмістити , ви повинні повернути свій жетон розподілу.

Кarti, у яких усі місця енергії заповнені, тепер повинні задіяти свій ефект («Заповнення карти» на сторінці 6).

Після того, як усі гравці розмістять або повернуть свій жетон розподілу і всі ефекти карт буде задіяно, процес повторюється, починаючи з того, що Провісник витягує інший жетон елементів.

Якщо Провісник витягує жетон дикої елементи раунд, як і час гравця як Провісника закінчився. Жетон дикої елементи дозволяє гравцям розміщувати на піктограми БУДЬ-ЯКОГО типу та задіювати ефекти карт як зазвичай. Після того, як усі гравці зроблять ці дії, перевірте умову закінчення гри (див. розділ «Кінець гри»), в іншому випадку помістіть усі жетони елементів назад у сумку елементів та передайте її гравцеві зліва - він стає новим Провісником до наступного жетона дикої елементи і гра продовжується у звичайному режимі.

## РОЗІГРАШ КАРТ

Якщо ви розміщуєте на останнє місце на карті, то повинні сказати «Еко!». І маєте зробити наступне...

1. Видаліть усі з карти та додайте їх назад у свій запас .
2. Виконайте ефект на карті (див. сторінки 8-10).
3. Якщо у верхній частині карти зображено більше ніж один листок, поверніть карту на 90 градусів, щоб кількість листочків у верхній частині карти була на 1 менша, ніж було раніше. Ці листочки вказують, скільки разів ще можна використати картку, перш ніж її скинути. Якщо на карті зображено лише 1 листочок угорі, її скидають, а не обертають. Скинуті карти йдуть в колоду скиду.



Якщо кілька гравців оголосили «Еко!» одночасно, вони задіюють ефекти карт в порядку ходу за годинниковою стрілкою, починаючи з Провісника. Кожен гравець задіює всі свої ефекти (включно з обертанням жетона розподілу) перед тим, як хід переходить до наступного гравця

- 1 Використовуйте енергію, щоб активувати карту.
- 2 Використайте , щоб розмістити на іншу карту
- 3 Поверніть жетон розподілу замість того, щоб розмістити другий .




Якщо один або кілька гравців розіграють «Еко!» раніше за вас, під час свого ходу ви можете видалити щойно розміщені і натомість повернути свій жетон на один оберт («Використання жетона» на ст. 7).



Ви можете зробити це, якщо дії з карт інших гравців спричинили зміни у створенні ландшафту, внаслідок чого ви більше не хочете або не можете задіяти ефект карти, яку збиралися розіграти.



Іноді розіграш вашої карти не впливає ні на ландшафт, ні на інших гравців. Щоб пришвидшити гру, у цих випадках вам не потрібно оголошувати «Еко!», замість цього ви можете просто задіяти ефект карти відразу. Будь-які гравці, які задіюють ефекти, що впливають на ландшафт або отримання карт, завжди повинні оголошувати «Еко!» та задіювати свої ефекти по черзі.

## ЖЕТОН РОЗПОДІЛУ

Кожного разу, коли витягується жетон елементів, а ви не можете або не хочете розміщувати , ви натомість повертаєте свій жетон розподілу на 90 градусів за годинниковою стрілкою.

Після того, як ваш жетон розподілу зробить 2 оберти, ви МОЖЕТЕ негайно повернути жетон розподілу в стартове положення (тобто сторона «СТАРТ» буде вгорі), щоб «отримати карту» (див. розділ «Отримання карт»).

Якщо ви вирішите не використовувати ефект отримання карти після 2 обертів, то після 3-го оберту ви можете або зіграти карту зі своєї руки, або отримати новий  з додаткового запасу. Це основний спосіб розігрувати карти та отримання додаткового . Потім ви повертаєте свій жетон розподілу в стартове положення.

Розіграні карти потрібно покласти на стіл горілиць (сторона з найбільшою кількістю листків має бути вгорі). Отримані  додаються до ваших інших особистих .

## ОПИС КАРТ

### Місця для кубиків енергії

Розмістіть кубики енергії на цих місцях, відповідно до жетонів, що витягуються з сумки або до активованих ефектів карти.

### Колір карти впливу

Деякі карти мають червону смугу. Це ефекти карти, які можуть зруйнувати або змінити частини ландшафту, а не просто додати їх.

### Номер карти

Для зручності кожна карта має унікальний номер у нижньому лівому куті.

## ОТРИМАННЯ КАРТ

Ваш жетон розподілу та деякі ефекти карт дозволять вам отримати карту. Коли ви отримуєте карту, ви можете:

- Подивіться на дві карти з верхньої частини будь-якої колоди або по одній із кожної колоди та додайте одну з цих карт у свою руку. Потім покладіть іншу карту горілиць поруч із колодами.



### АБО

- Візьміть будь-яку 1 відкриту карту, що залишились від вибору попередніх гравців.


Багато карток можуть накопичуватися відкритими, якщо гравці частіше обиратимуть перший варіант.

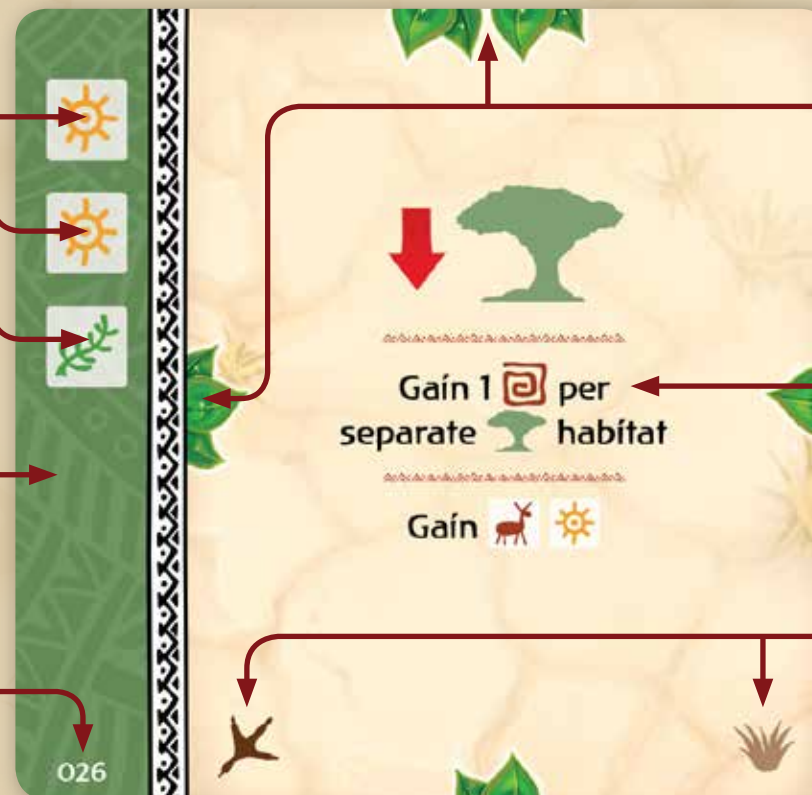
Здобувати нові карти не завжди потрібно і часто можна виграти, маючи лише початкові 12 карт, якщо правильно їх зіграти.

## ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Після того, як буде витягнутий дикий елемент та всі ефекти карт буде розіграно, проводиться перевірка умов закінчення гри і коли принаймні один гравець має 80 або більше , то гра закінчується, і виграє гравець з найбільшою кількістю .

У випадку нічиєї, передайте сумку елементів новому Провіснику, як зазвичай, і він має витягнути ще один жетон елементів. Усі гравці розігрують цей жетон елементів як завжди - після чого, якщо лише один гравець лідирує, то він виграє. Якщо нічия все ще залишається, повторіть, доки не залишиться лише один гравець у лідерах. Зауважте, що в цьому випадку виграти може будь-який гравець, а не лише гравці, які спочатку мали нічию.

Для коротшої гри можна грати до 60  замість 80.



### Число використань карти

Ці листочки вказують, скільки разів ще можна використати карту, перш ніж її скинути.

### Ефекти карт

У Ecos є багато різних карт і кожна унікальна. Усі ефекти карти розігруються зверху вниз.

### Знак стартової руки

Кілька карт мають слід тварини та/або квітки в нижніх кутах. Ці піктограми визначають, до якої стартової руки вони належать. Темніші значки позначають «активні» карти для кожної стартової руки.

## ЕФЕКТИ КАРТ

У Ecos™ є багато різних карт і кожна унікальна. Нижче наведено деякі ключові поняття.

Усі ефекти карти розігруються зверху вниз.

**ВАЖЛИВО:** На багатьох картах присутні стрілки, направлені вниз. Вони особливі тим, що якщо ви не можете задіяти всі ефекти розміщення, ви не зможете задіяти жодні наступні ефекти на тій же карті.

Усі ефекти карти повинні бути задіяні до того, як задіювати ефекти іншої карти.

## РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК МАПИ

Багато ефектів змусять вас додати до ландшафту нові плитку карти. Вони відображаються як ефект розміщення з відповідною плиткою карти.

Щоразу, коли задіюєте ефект розміщення з вказаним типом карти, ви додаєте цей тип на загальну карту. Коли ви додаєте плитку до ландшафту, розмістіть її так, щоб принаймні один із її країв торкався краю принаймні однієї плитку карти, яка вже є в ландшафті.



Додайте плитку пасовища до ландшафту.










Додайте плитку пустелі до ландшафту.








Додайте плитку води до ландшафту.


## РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНІВ ГІР ТА ЛІСІВ

Якщо ефект вказує додати  до ландшафту, тоді ви берете  і розміщуєте на плитці ( чи ), на якій ще немає іншої гори. Ці ефекти на картах зображаються як  перед . На плитці можна розмістити лише 1 . У вашій копії Ecos існує 2 різних типи жетонів гір. З точки зору ігрової вони функціонують однаково.



Додайте  на плитку карти, що підтримує .













Якщо ефект вказує додати  до ландшафту, то ви маєте взяти  та розмістити його на плитку карти, що підтримує . Ці ефекти на картах зображені як  перед .

Всі плитку пасовища  підтримують 1 .

Також всі плитку карти з  підтримують +1 .



Додайте  на плитку карти, що підтримує .



- Плитку пустелі  без  не може мати .
- Плитку пустелі  з  може мати 1 .
- Плитку пасовища  без  може мати 1 .
- Плитку пасовища  із  може мати 2 .

## РОЗМІЩЕННЯ ЖЕТОНІВ ТВАРИН



Тварини, позначені типом місцевості, повинні бути розміщені на плитці карти, тип якої відповідає одній із зображених вкладок.




Тварини, позначені  або , мають бути розміщені на плитці карти, де вже є такий жетон.


Якщо ефект вказує вам додати жетон тварини до ландшафту, ви берете жетон цієї тварини та розміщуєте його на будь-якій плитці карти, яка підтримує цю тварину І ЯКА ЩЕ НЕ МАЄ ЖЕТОНА ТВАРИНИ. Якщо немає плитку карти відповідного типу без тварин, ви можете розмістити жетон на будь-якій плитці карти відповідного типу, незалежно від тварин, які вже є розміщені там.

На всіх жетонах тварин вказано, де їх можна розмістити.




Зелена вкладка означає, що ви повинні помістити цей жетон на плитку пасовища .



Жовта вкладка означає, що ви повинні помістити цей жетон на плитку пустелі .




Синя вкладка означає, що ви повинні помістити цей жетон на плитку води .




Кілька вкладок означають, що ви можете розмістити цю тварину на будь-якому з вказаних типів плитку карти.



Горілам не важливий тип плитку карти. Натомість їх можна розмістити лише на плитках карти, які мають .





Леопардам не важливий тип плитку карти. Натомість їх можна розмістити лише на плитках карти, які мають .





## НЕСТАЧА ЖЕТОНІВ



Якщо ефект вимагає від вас розмістити певний жетон на ландшафт і жетонів такого типу не залишилося, ви можете замість цього забрати жетон цього ж типу з ландшафту, а потім розмістити його, дотримуючись звичайних правил розміщення.





## ОТРИМАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ


Багато ефектів дозволяють «придбати» елемент. Коли ви використовуєте цей ефект, ви можете розміщувати  на місце з вказаним типом так само, як ніби витягуєте жетон елементів. Як завжди, замість розміщення , ви можете повернути свій жетон розподілу.

**Важливо!** На карті не можна розмістити  отримані з її ефекту; тобто елементи, отримані на одній карті, дозволяють розмістити  на інших картах. Однак можна отримати елементи з однієї карти, розмістити  та задіяти ефект іншої карти, яка потім також отримує елементи, які ви використовуєте, щоб розмістити один або більше  знову на першій карті.

Пам'ятайте,  видаляються із карти перед використанням ефекту карти. Таким чином, переміщені  з карти можна негайно розмістити на іншій карті, використовуючи будь-які елементи, які ви отримали від ефекту цієї карти.

Перед тим, як переходити до іншої карти, усі ефекти поточної карти мають бути повністю задіяні. Однак будь-який ефект від використання жетона розподілу є миттєвим.

Наприклад, якщо у вас був ефект картки, який створював 8  енергії, ви можете використати 3 з них, щоб заповнити карту. Але ви не можете задіяти іншу картку, доки не використаєте решту 5 .

Оскільки ефект жетона розподілу є миттєвим, ви можете використовувати піктограми сонця, щоб повернути жетон 3 рази, щоб отримати кубик, потім ще три рази, щоб зіграти карту, а потім використати 2 , щоб розмістити кубики на щойно зіграній карті.





## ПЕРЕМІЩЕННЯ ТВАРИН

Деякі ефекти дозволяють «Перемістити» 1 або більше жетонів тварин. Ефект покаже вам, яку тварину ви можете перемістити та на скільки місць тварина(и) може переміститися. Під час переміщення жетона, тварина може переміститися на плитку мапи з іншими тваринами та навіть на місцевість, яка їй не підходить. Виняток: тварини лише з типом води не можуть переходити на плитки землі, а тварини лише з типом землі не можуть переходити на плитки води (якщо на карті прямо не вказано інше).






**Приклад.** Хоча жетон носорога можна спочатку розмістити лише на плитці мапи пустелі, якщо його перемістити, він може переміститися на плитку мапи разом з однією чи кількома іншими тваринами, а також може бути переміщений на плитку пасовища. Однак він не може рухатись на плитку води.

## ОТРИМАННЯ

Деякі ефекти карти дозволяють отримати . Це працює так само, як отримання  за допомогою жетона розподілу; просто візьміть  із контейнера для кубиків і додайте його до свого особистого запасу .

## ОТРИМАННЯ

Багато карт дозволяють отримати ПО . Коли ви отримуєте , рухайте маркер гравця на відповідну кількість позицій на планшеті. Якщо досягнете 80 і більше , оголосіть про це всім, щоб усі гравці знали, що поточний раунд Провісника є фінальним і коли він завершиться, гра також завершиться.





## КАРТИ ВПЛИВУ



Деякі карти мають червону смугу. Це карти з ефектами, що можуть руйнувати або змінювати частини ландшафту, а не просто додавати нові. Коли ви розіграєте карту впливу, вам слід оголосити всім гравцям, що ви її граєте, і прочитати вголос, що вона робить.

Немає жодного іншого спеціального правила щодо карт впливу, лише це попередження для інших гравців, що ви маєте силу зруйнувати або змінити ландшафт.

## ЗАМІНА АБО ВИЛУЧЕННЯ ПЛИТКИ МАПИ

Деякі ефекти дають змогу замінити одну плитку мапи іншою. Якщо ви заміните плитку землі на плитку води, усі  й  разом із будь-якими жетонами тварин, призначеними лише для землі, з цієї плитки мають бути вилучені. Подібним чином, якщо ви заміните плитку води на плитку землі, усі жетони тварин, що можуть жити лише в воді, будуть вилучені. Однак, якщо ви заміните плитку пустелі на плитку пасовища або навпаки, тоді всі тварини,  та  переносяться на нову мапу.

Якщо ж плитку вилучають, а не замінюють, то тоді всі жетони, що є на плитці, вилучаються також.

## “СУМІЖНІСТЬ”

У багатьох ефектах використовується слово «Суміжний». Суміжний означає в межах 1 переходу; наприклад, 2 жетони на одній плитці мапи вважаються суміжними, а також будь-які жетони на сусідніх плитках мапи. Цей ефект карти дає змогу розмістити плитку пасовища. Потім за кожну плитку пасовища, яка суміжна до розміщеної ви отримуєте 1 🍷.

Жетони та плитки не можуть бути суміжними один до одного.

## “ПОПУЛЯЦІЯ”

У багатьох ефектах використовується слово «Популяція». Популяція - це безперервна група будь-якої кількості суміжних жетонів тварин одного виду. Один жетон тварин вважається популяцією розміру 1, якщо він не суміжний з будь-яким іншим жетоном тварин такого ж виду.

Термін «ця популяція» завжди означає популяцію, до якої ви щойно додали жетон тварини, якщо окремо не вказано щось інше.



Суміжний = Adjacent



Популяція = Community

## “СЕРЕДОВИЩЕ”

Багато ефектів використовують слово "Середовище". Середовище – це будь-яка кількість суміжних 🌿, 🌳 або сусідніх плиток мапи одного типу (вода, пасовище або пустеля). Один 🌿, 🌳 або плитка мапи вважаються середовищем розміром 1, якщо вони не суміжні з будь-якими іншими жетонами або мапами того самого типу. Термін «Це середовище» завжди означає середовище, у яке ви щойно помістили жетон, якщо окремо не вказано інше.

Середовище = Habitat



## “СУША”

Деякі ефекти використовують слово «Суша». Суша — це всі плитки землі (🌿 та/або 🟠 плитки), які об'єднані в безперервну групу. Плитки води можуть спричинити наявність кількох масивів суші. Залежно від того, як побудований ландшафт, можуть бути масиви суші лише з 1 плиткою землі, або всі плитки землі на ландшафті можуть бути частинами одного масиву суші.

Термін «ця суша» завжди означає частину суші, на яку ви щойно помістили жетон, якщо окремо не вказано інше.

Ця група плиток води вважається водним середовищем. Група риб у цьому середовищі вважається популяцією із цінністю 3.

Ця пустеля є середовищем із площею 2 плитки. Носоріг у цьому середовищі є єдиною популяцією.

# ПРАВИЛА ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Щоб грати в Ecos удвох, дотримуйтеся всіх звичайних правил із такими змінами:

1

На початку гри гравці отримують 12 коричневих карт та 6 синіх карт замість звичайних 8 і 4 карт.


2

Кожен гравець починає гру з 5 картками.

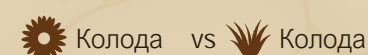
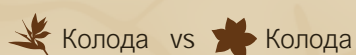
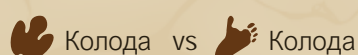
Якщо ви використовуєте попередньо складені колоди, додаткові карти, які ви отримуєте, витягуються випадковим чином, а четверта та п'ята карти, з якими ви починаєте гру, є вашим вибором.

Якщо ви використовуєте драфт, вам роздають 2 сині карти та 4 коричневі карти, а потім ви граєте через драфт решту вашої руки (ще 4 сині карти та ще 8 коричневих карт), але берете одразу 2 карти за раз 1, замість однієї.

3

Кожного ходу, коли Провісник витягує жетон із сумки, він витягує 2 жетони натомість. Потім гравці використовують кожен жетон або для обертання свого жетона розподілу, або для розміщення .

Якщо ви використовуєте попередньо складену колоду, ми рекомендуємо наступні розкладки для двох гравців:



## АВТОРИ

### Дизайн:

John D Clair

### Директор проекту:

Nicolas Bongiu

### Виробництво:

Dave Lepore

### Керівники проекту:

Josh Wood, Mark Wootton

### Керівники розробки:

Josh Wood, Mark Wootton

### Графічний дизайн:

Matt Paquette

### Художній напрямок:

Josh Wood

### Правила:

Paul Grogan, Phil Pettifer

### Редагування:

John D Clair, Josh Wood, Mark Wootton

### Перевірка:

Ryan Dancey, Todd Rowland

### Художник:

Sabrina Miramon

### Переклад на українську:

Pes Lukas Games  
(pes.lukas.crafter@gmail.com)

## Тестери

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

## Примітка дизайнера

Розробка Ecos дуже виграла завдяки значному вкладу та роботі над грою Марка Вуттона, Джоша Вуда та Джона Зінсера. Їхні зусилля та ідеї справді допомогли мені покращити гру від її початкової концепції. Дякую також великим людям, які добровільно пожертвували свій час і творчу енергію, щоб протестувати Ecos у його багаторазових ітераціях. Було багато ідей, гри та веселощів, і я дуже пишаюся грою, яку ми створили, і сподіваюся, що вона принесе задоволення багатьом гравцям.

© 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.

