

ЭКОС

ПЕРВЫЙ КОНТИНЕНТ
ПРАВИЛА



«Экос. Первый континент» — это игра Джона Д. Клера для 2–6 игроков от 12 лет.

Состав игры

Об игре

А что, если бы процесс формирования Земли происходил иначе? В игре «Экос» вы берёте на себя роли сил природы, которые создают планету совместно, но делают это согласно собственным представлениям о прекрасном. Вы сотворите континент, подобный реально существующему, но устроите его по-своему. Выбирайте те типы местности, ареалы и их обитателей, которые позволят вам достичь своей цели.

В «Экосе» нет привычных ходов игроков. Вместо этого один из участников вытаскивает из мешочка жетоны стихий по одному. Каждый вытащенный жетон может принести энергию как некоторым игрокам, так и всем сразу. Это зависит от эффекта, который вы хотите применить. Если на вашей карте накопилось достаточно энергии для её активации, вы можете применить эффект, который в большинстве случаев позволяет добавить к игровому полю фрагмент или разместить животное. Игра завершается в конце раунда, в котором один или несколько участников наберут по 80 победных очков. Побеждает игрок с наибольшим результатом.

Содержание

Состав игры.....	2
Инструкция по сборке.....	3
Подготовка к игре.....	4
Ход игры.....	6
Накопление энергии на карте.....	6
Поворот жетона перемен.....	7
Получение карт.....	7
Конец игры.....	7
Структура карты.....	7
Эффекты карт.....	8
Размещение фрагментов.....	8
Размещение гор и леса.....	8
Размещение животных.....	8
Получение энергии.....	9
Перемещение животных.....	9
Получение кубика энергии.....	9
Получение победных очков.....	9
Карты воздействия.....	9
Замена или удаление фрагмента.....	9
Соседство.....	10
Сообщество, ареал и массив суши.....	10
Правила для двух игроков.....	11
Создатели игры.....	11



105 карт



15 фишек гор

(некоторые фишки гор толще других, это сделано исключительно из эстетических соображений и никак не влияет на игру)



102 фишки животных и 2 подставки для их хранения



75 фрагментов местности



66 кубиков энергии и контейнер для их хранения



6 фишек игроков



Планшет подсчёта

(состоящий из 2 частей двусторонний планшет со шкалой для подсчёта победных очков с нумерацией слева направо на одной стороне и серпантином на обратной)



25 фишек леса



6 жетонов перемен

40 жетонов стихий и мешочек

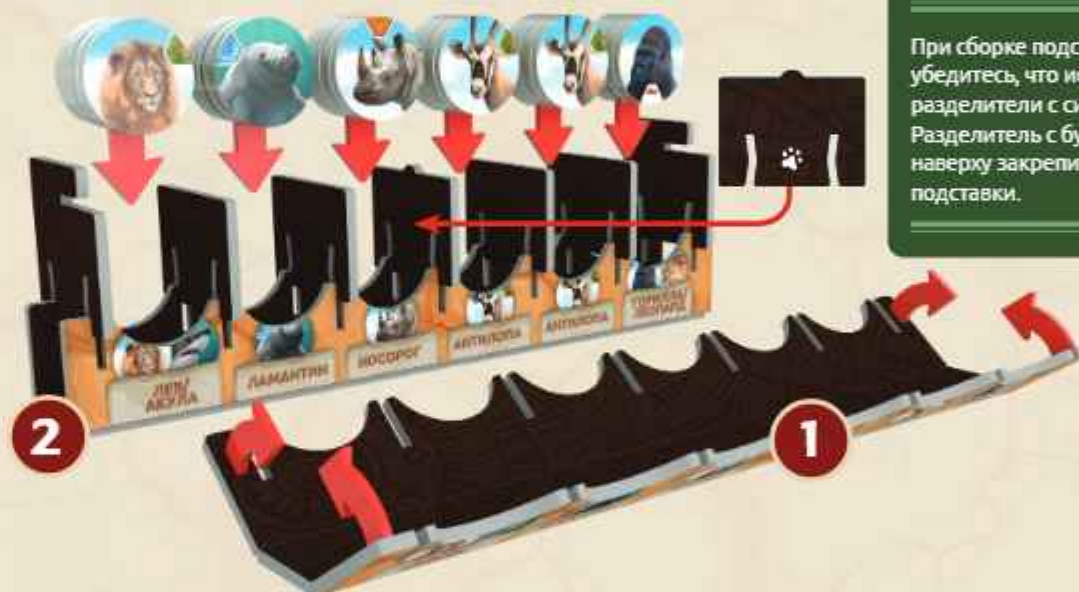


Инструкция по сборке

КОНТЕЙНЕР
ДЛЯ КУБИКОВ
ЭНЕРГИИ

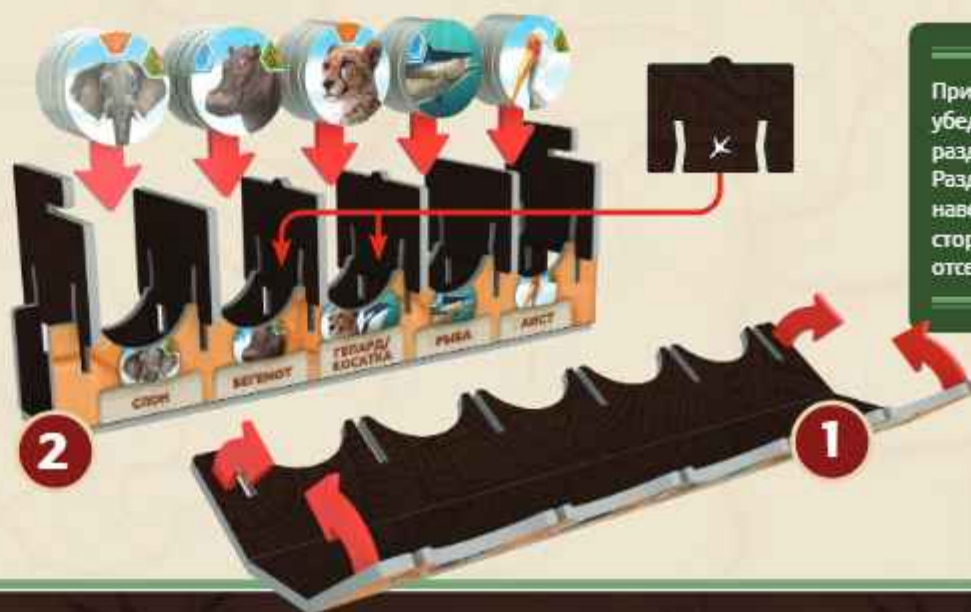


ПОДСТАВКА ДЛЯ ФИШЕК
ЖИВОТНЫХ ИЗ 6 ОТСЕКОВ



При сборке подставки
убедитесь, что используете
разделители с символом .
Разделитель с бугорком
наверху закрепите в центре
подставки.

ПОДСТАВКА ДЛЯ ФИШЕК
ЖИВОТНЫХ ИЗ 5 ОТСЕКОВ



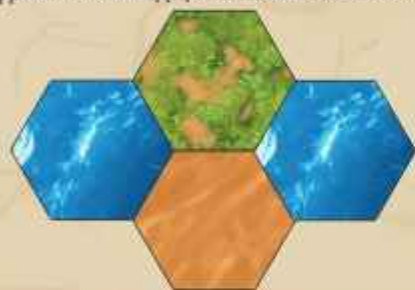
При сборке подставки
убедитесь, что используете
разделители с символом .
Разделители с бугорком
наверху закрепите по обеим
сторонам центрального
отсека.



Подготовка к игре

Все шаги подготовки к игре пронумерованы и проиллюстрированы на следующей странице. Подготовка к игре вдвоём немного отличается от подготовки к игре другим составом (см. с. 11).

1. Каждый игрок выбирает свой цвет и берёт соответствующий жетон перемен. На жетонах перемен показано соотношение жетонов стихий в игре. Положите свой жетон перемен так, чтобы слово «СТАРТ» оказалось наверху. Каждый игрок получает по 7 кубиков энергии (🎲).
2. Положите на стол планшет подсчёта. Каждый игрок ставит свою фишку игрока на светлую область слева на планшете подсчёта.
3. Подготовьте начальную местность, состоящую из 1 фрагмента пустыни, 1 фрагмента саванны и 2 фрагментов воды, как показано ниже:



В последующих играх вы можете использовать альтернативные конфигурации из предложенных:

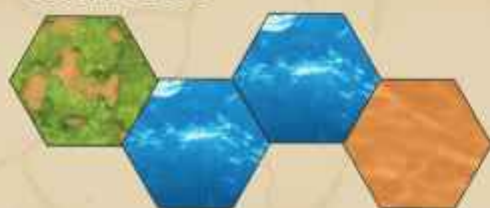
РЕКА



ПОБЕРЕЖЬЕ



ОСТРОВА



4. Сложите остальные фрагменты неподалёку, разделив их на 2 стопки: фрагменты суши и воды.
5. Рядом разместите подставки с фишками животных, контейнер с кубиками энергии, а также фишки гор и лесов.
6. Убедитесь, что все 40 жетонов стихий находятся в мешочке. Первый игрок — тот, кто последним ходил в поход. Он становится Предвестником и берёт мешочек.
7. Подготовьте стартовые колоды карт и активные карты (см. ниже).

ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете впервые, используйте подготовленные стартовые колоды. Для этого отберите из 2 общих колод, синей и коричневой, карты с символами следов в нижнем левом углу.

Разделите эти карты на 6 стопок согласно символам следов. В каждой стопке окажется по 12 карт. Положите их лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает случайную стопку в качестве стартовой колоды.

На 3 картах в вашей стартовой колоде символы следов изображены темнее, чем на остальных 9. Эти 3 карты становятся вашими активными стартовыми картами — положите их на стол лицевой стороной вверх. Остальные 9 карт возьмите в руку; вы можете просматривать эти карты, не показывая соперникам.

СИМВОЛЫ СТАРТОВЫХ КАРТ

	Лев		Стрелиция
	Горилла		Адениум многоцветковый
	Носорог		Протея артишоковая
	Слон		Зантедеския
	Антилопа		Маргаритка
	Аист		Алоэ

ПОСЛЕДУЮЩИЕ ИГРЫ

Если вы уже знакомы с игрой, можете выбрать 1 из 2 вариантов, чтобы внести разнообразие в игровой процесс.

Больше подготовленных колод. Отберите карты с символами цветов в нижнем правом углу. Отсортируйте карты по этим символам точно так же, как по символам следов, чтобы получить новые варианты стартовых колод.

Драфт. Также вы можете попробовать собрать уникальную стартовую колоду, а не пользоваться подготовленной. Для этого выполните следующие шаги:

- А. Каждый игрок получает по 5 синих карт лицевой стороной вниз. Просмотрите свои 5 карт, выберите 1, затем передайте оставшиеся карты сопернику слева. Когда это сделают все игроки, возьмите переданные вам карты и повторите процедуру. Продолжайте, пока у каждого игрока не окажется по 4 синих карты. Верните невыбранные карты обратно в общую колоду и перемешайте.
- Б. Теперь каждый игрок получает по 9 коричневых карт лицевой стороной вниз. Повторяйте вышеописанные действия с передачей карт, но в этот раз передавайте оставшиеся карты сопернику справа. Продолжайте, пока у каждого игрока не окажется по 8 коричневых карт. Верните невыбранные карты обратно в общую колоду и перемешайте.
- В. В результате у каждого игрока должно оказаться 12 карт. Из своих 12 карт выберите любые 3, которые станут вашими активными стартовыми картами, и положите их перед собой лицевой стороной вверх (сторона карты, на которой изображено больше всего листьев, должна оказаться сверху). Остальные 9 карт остаются у вас в руке, пока не будут разыграны.

Если среди вас много опытных игроков и 1 или несколько новичков или менее опытных игроков, выдайте новичкам подготовленные стартовые колоды, а более опытные игроки могут собрать стартовые колоды самостоятельно, обмениваясь картами между собой.

8. Перемешайте по отдельности все синие и коричневые карты, не попавшие в стартовые колоды игроков, и положите обе получившиеся колоды лицевой стороной вниз.

Можно начинать игру!

ПРИМЕЧАНИЕ. Две общие колоды немного отличаются друг от друга. Синие карты обычно приносят больше 🎲, чем коричневые, которые, в свою очередь, больше направлены на развитие континента.





Ход игры

Предвестник вытаскивает из мешочка 1 случайный жетон стихии, показывает его всем и кладёт на стол. Информация обо всех жетонах стихий и их количестве указана ниже и повторяется на жетонах перемен.



Все игроки, включая Предвестника, могут поместить по 1 из своих на пустую клетку энергии на своих активных картах, если символ на этой клетке совпадает с вытасканным жетоном стихии. Если у вас нет неразмещённых , вы можете сначала убрать один из с любой своей карты, а затем разместить его.

За каждый вытасканный жетон стихии вы можете разместить только 1 из своих .

Если вы не хотите размещать , можете взамен 1 раз повернуть свой жетон перемен по часовой стрелке на 90 градусов. Если вы не можете разместить , вы обязаны повернуть жетон перемен.

Разыграйте эффекты карт, все клетки энергии которых оказались заполнены (см. «Накопление энергии на карте» на этой странице).

После того как все игроки либо разместят , либо повернут свои жетоны перемен, и будут разыграны все эффекты карт, Предвестник вытаскивает следующий жетон и процедура повторяется.

Если Предвестник вытаскивает жетон с символом всех стихий , текущий раунд завершается. Жетон всех стихий позволяет игрокам разместить на клетке энергии с ЛЮБЫМ символом и разыграть эффекты карт как обычно. Когда все игроки сделают это, проверьте, выполнено ли условие окончания игры (см. «Конец игры» на с. 7). Если игра продолжается, сложите все жетоны обратно в мешочек и передайте его игроку слева — он становится новым Предвестником.

Накопление энергии на карте

Разместив на последней пустой клетке энергии своей карты, скажите «Экос!». Затем выполните следующие действия:

1. Уберите все с карты и сложите в свой запас доступных .
2. Примените все эффекты карты (см. с. 8–10).
3. Если в верхней части карты изображено больше 1 символа листьев, поверните карту на 90 градусов так, чтобы это количество уменьшилось на 1. Количество листьев обозначает, сколько раз можно активировать карту, прежде чем сбросить. Если наверху изображён только 1 символ листьев, положите карту в стопку сброса.



Если сразу несколько игроков скажут «Экос!», они применяют эффекты своих карт по очереди, начиная с Предвестника и далее по часовой стрелке. Каждый игрок полностью разыгрывает все свои эффекты (включая поворот жетона перемен) и передаёт ход следующему игроку.

1. Используйте энергию, чтобы активировать карту.
2. Используйте одну из , чтобы разместить на второй карте.
3. Поверните жетон перемен, вместо размещения второго .



Если 1 или несколько игроков разыграют эффекты «Экос!» до вас, вы в свой ход вместо этого можете предпочесть убрать , который вы только что разместили, и 1 раз повернуть свой жетон перемен (см. «Поворот жетона перемен» на с. 7).

Этот вариант может быть предпочтителен, если применённые эффекты карт соперников приведут к нежелательным для вас изменениям местности, из-за которых вы не захотите или не сможете применить тот эффект вашей карты, который собирались.

Если эффекты разыгранных вами карт никак не повлияют ни на местность, ни на соперников, вы можете ускорить игровой процесс. Для этого не говорите «Экос!», а сразу приступайте к розыгрышу эффекта. Если применяемые вами эффекты оказывают влияние на местность либо зависят от местности, а также позволяют получать карты, вы должны говорить «Экос!» и применять эффекты в свой ход.

Поворот жетона перемен

Каждый раз при вытаскивании жетона стихии из мешочка, если вы не можете либо не хотите размещать , вместо этого вы поворачиваете жетон перемен на 90 градусов по часовой стрелке.

Как только ваш жетон перемен совершит 2 поворота, вы МОЖЕТЕ немедленно вернуть его в стартовое положение (слово «СТАРТ» должно оказаться наверху), чтобы получить карту (см. «Получение карт» справа).

Если после 2 поворотов вы решите не получать карту таким образом, то после третьего поворота вы можете либо разыграть карту с руки, либо получить новый  из контейнера. Это основной путь розыгрыша карт и получения дополнительных . После этого верните жетон перемен в стартовое положение.

Разыгрывая карты, размещайте их стороной, на которой изображено больше всего листьев, вверх (см. «Структура карты» ниже). Получая , кладите их в свой запас доступных .

Структура карты

Клетки энергии

Размещайте на этих клетках кубики энергии согласно вытасканным из мешочка жетонам стихий или эффектам активируемых вами карт.

Цветовое обозначение карты воздействия

Некоторые карты имеют красную полосу. Эффекты таких карт могут разрушать или изменять части местности, а не добавлять к ней что-то новое.

Номер карты

Для удобства в нижнем левом углу каждой карты указан её уникальный порядковый номер.

Получение карт

Жетон перемен и некоторые эффекты карт позволяют получить карту. Получая карту, вы можете:

- Посмотреть 2 верхние карты в 1 из общих колод либо по 1 верхней карте в каждой из общих колод и взять 1 из этих карт в руку. Затем положите вторую карту лицевой стороной вверх рядом с колодами.

ЛИБО

- Взять любую из открытых карт, лежащих возле общих колод (невыбранных при предыдущих получениях карт).

Если игроки чаще будут выбирать первый из 2 вариантов, открытых карт возле колод будет больше.

Получение карт не всегда актуально. Зачастую победить в игре можно, располагая одной только стартовой колодой из 12 карт, если правильно их разыгрывать.

Конец игры

Вытащив из мешочка жетон всех стихий, разыграйте все эффекты. Затем, если 1 или нескольким игрокам удалось набрать не менее 80 , игра завершается победой игрока с наибольшим количеством .

В случае ничьей Предвестник передаёт мешочек с жетонами стихий игроку слева. Этот игрок становится новым Предвестником и достаёт из мешочка новый жетон. Затем все игроки разыгрывают этот жетон как обычно, и если в результате только 1 из игроков вырывается вперёд, он становится победителем. Если ничья сохраняется, повторяйте, пока не определится единственный победитель. Обратите внимание, что таким образом победителем может стать любой из игроков, а не только один из претендентов.

Если вы хотите провести более короткую партию, можете играть до 60  вместо 80.



Количество активаций

Количество символов листьев соответствует количеству активаций карты, прежде чем она будет сброшена.

Эффекты карты

В игре «Экос» вас ждёт множество разных карт с уникальными эффектами. Разыгрывайте эффекты карты в порядке сверху вниз (относительно начального расположения карты).

Символы стартовых карт

В нижних углах некоторых карт указаны символы следов животных и/или цветов. Это позволяет отнести карту к определённой стартовой колоде. Более тёмными символами обозначены активные карты в каждой стартовой колоде.

Эффекты карт

В игре «Экос» вас ждёт множество разных карт с уникальными эффектами. Рассмотрим некоторые ключевые понятия игры.

Применяйте эффекты карты в порядке сверху вниз.

ВАЖНО. Эффекты размещения многих карт сопровождаются символом стрелки, направленной вниз. Если вы не можете применить все эффекты размещения, то не можете применить и остальные эффекты карты.

Полностью примените все эффекты одной карты, прежде чем переходить к активации следующей.

РАЗМЕЩЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ

Эффекты многих карт позволяют добавлять к местности новые фрагменты. Эффекты размещения обозначены символами направленной вниз стрелки и фрагмента.

Если эффект размещения сопровождается символом определённого фрагмента, добавьте к местности фрагмент указанного типа. Добавляя фрагмент к местности, размещайте его так, чтобы 1 или несколько границ фрагмента примыкали к границе 1 или нескольких фрагментов, уже являющихся частью местности.



Добавьте к местности фрагмент саванны.



Добавьте к местности фрагмент пустыни.



Добавьте к местности фрагмент воды.

РАЗМЕЩЕНИЕ ГОР И ЛЕСОВ

Если эффект предполагает размещение горы (🏔️) на местности, возьмите фишку 🏔️ и разместите её на любом фрагменте суши (🌿 или 🏜️), на котором ещё нет гор. Эти эффекты показаны символом ⬇️ и следующей за ней 🏔️. На каждом фрагменте суши можно разместить не более 1 🏔️. В коробке с игрой есть фишки гор 2 разных видов. С точки зрения игрового процесса они идентичны.



Разместите 🏔️ на любом фрагменте, на котором можно разместить 🏔️.

Если эффект предполагает размещение леса (🌳) на местности, возьмите фишку 🌳 и разместите её на любом фрагменте, на котором можно разместить лес. Эти эффекты показаны символом ⬇️ и следующим за ней 🌳.

На каждом фрагменте саванны 🌿 можно разместить 1 🌳.

Также на каждом фрагменте с 🏔️ можно разместить +1 🌳.



Разместите 🌳 на любом фрагменте, на котором можно разместить 🌳.

- На фрагменте пустыни 🏜️ без 🏔️ нельзя разместить 🌳.
- На фрагменте пустыни 🏜️ с 🏔️ можно разместить 1 🌳.
- На фрагменте саванны 🌿 без 🏔️ можно разместить 1 🌳.
- На фрагменте саванны 🌿 с 🏔️ можно разместить 2 🌳.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖИВОТНЫХ



Если на фишке животного указаны символы определённых фрагментов, его можно разместить только на 1 из соответствующих фрагментов.



Если на фишке животного указаны символы 🏔️ или 🌳, его можно разместить только на фрагменте с соответствующей фишкой.

Если эффект предполагает размещение фишки животного на местности, разместите фишку этого животного на любом подходящем фрагменте, на котором **НЕТ ЖИВОТНЫХ**. Если подходящих фрагментов без животных нет, разместите фишку животного на любом подходящем фрагменте, игнорируя фишки других животных на нём.

На каждой фишке животного указан допустимый вариант его размещения.



Зелёный символ фрагмента обозначает, что животное требуется разместить на фрагменте саванны 🌿.



Коричневый символ фрагмента обозначает, что животное требуется разместить на фрагменте пустыни 🏜️.



Синий символ фрагмента обозначает, что животное требуется разместить на фрагменте воды 🌊.



Несколько символов на одной фишке обозначают, что животное требуется разместить на любом из указанных типов фрагментов.



Гориллу можно разместить на фрагменте любого типа с горой 🏔️.



Леопарда можно разместить на фрагменте любого типа с лесом 🌳.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ ФИШКИ

Если эффект требует разместить на местности фишку определённого типа и такие фишки закончились, вы можете убрать фишку этого типа с местности и разместить её по обычным правилам.

ПОЛУЧЕНИЕ ЭНЕРГИИ

Эффекты многих карт позволяют вам получить энергию стихии. Применяя такой эффект, вы можете разместить  на соответствующей клетке энергии, как если бы жетон этой стихии вытащили из мешочка. Как обычно, вместо размещения  вы можете повернуть свой жетон перемен.

Важно! Эффект карты не позволяет разместить  на самой себе. Энергия, полученная в результате эффекта 1 карты, позволяет размещать  на других картах. При этом вы можете получить энергию с помощью 1 карты, чтобы разместить  и применить эффект второй карты, которая, в свою очередь, также принесёт вам энергию, которую можно использовать на первой карте.

Не забудьте убрать  с карты прежде, чем применить её эффект. При этом убранные с карты  можно немедленно разместить как энергию, полученную в результате применения эффекта этой карты.

Вы должны полностью применить все эффекты 1 карты, прежде чем переходить к применению эффектов другой карты. Однако эффекты жетона перемен применяются немедленно.

Например, эффект карты принёс вам 8  энергии, 3 из которых вы могли бы использовать, чтобы заполнить клетки энергии на карте. Однако приступить к активации второй карты можно только после того, как вы потратите оставшиеся 5 .

Поскольку эффект жетона перемен срабатывает немедленно, вы могли бы потратить солнечную энергию, чтобы трижды повернуть жетон перемен и получить за это кубик энергии, затем повернуть его ещё три раза, чтобы разыграть карту, а после потратить оставшиеся 2  на размещение кубиков энергии на только что разыгранной карте.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖИВОТНЫХ

Некоторые эффекты позволяют переместить 1 или несколько фишек животных. В тексте эффекта указывается, какое именно животное и на сколько фрагментов можно переместить. Животное может перемещаться на фрагменты с другими животными, а также на фрагменты, тип которых не соответствует этому животному. Однако исключительно наземные животные не могут перемещаться на фрагменты воды, а исключительно водные — на фрагменты суши (если на карте не указано иное).



В этом примере носорог, которого можно было разместить только в пустыне, переместился в несвойственную ему саванну, где к тому же есть другое животное. При этом на фрагменты воды носорог переместиться всё равно не может.

ПОЛУЧЕНИЕ

Некоторые эффекты карт позволяют вам получить . Точно так же, как и при получении  за счёт поворота жетона перемен, достаньте  из контейнера и положите в личный запас .

ПОЛУЧЕНИЕ

Многие карты приносят победные очки . Получая , перемещайте свою фишку игрока вперёд на соответствующее количество делений на планшете подсчёта. Набрав 80 и более , сообщите об этом, чтобы соперники знали, что раунд текущего Предвестника окончен, а игра завершается.

КАРТЫ ВОЗДЕЙСТВИЯ



Некоторые карты отмечены красной полосой. Эффекты таких карт позволяют не добавлять, а разрушать или изменять части местности. Разыгрывая такую карту, сообщите об этом соперникам и зачитайте её эффект.

Все остальные правила розыгрыша карт остаются неизменными. Это всего лишь предупреждение другим игрокам, что вы можете разрушить или изменить часть местности, вместо того чтобы её расширить.

ЗАМЕНА ИЛИ УДАЛЕНИЕ ФРАГМЕНТА

Некоторые эффекты позволяют вам заменить один фрагмент другим. Если вы заменяете фрагмент суши фрагментом воды, уберите с него все фишки  и , а также исключительно наземных животных. Если же вы заменяете один фрагмент суши другим, просто перенесите всех животных,  и  на новый фрагмент.

Если же вы убираете, а не заменяете фрагмент, также уберите все фишки, находящиеся на нём.

СОСЕДСТВО

В тексте многих эффектов встречается слово «соседний». Соседним считается компонент игры, расположенный в пределах 1 фрагмента от другого. Например, 2 фишки на одном и том же фрагменте считаются соседними друг с другом и с любой другой фишкой, расположенной на расстоянии 1 фрагмента от них. Эффект данной карты позволяет вам разместить фрагмент саванны. После этого за каждый фрагмент саванны по соседству с только что размещённым вы получите по 1 📄.

Фишки и фрагменты не могут считаться соседними по отношению к самим себе.



СООБЩЕСТВО

В тексте многих эффектов встречается слово «сообщество». Сообществом считается непрерывная группа любого количества соседних фишек животных одного вида. Обособленная фишка животного, не являющаяся соседней с другой фишкой животного того же вида, считается сообществом численностью 1.

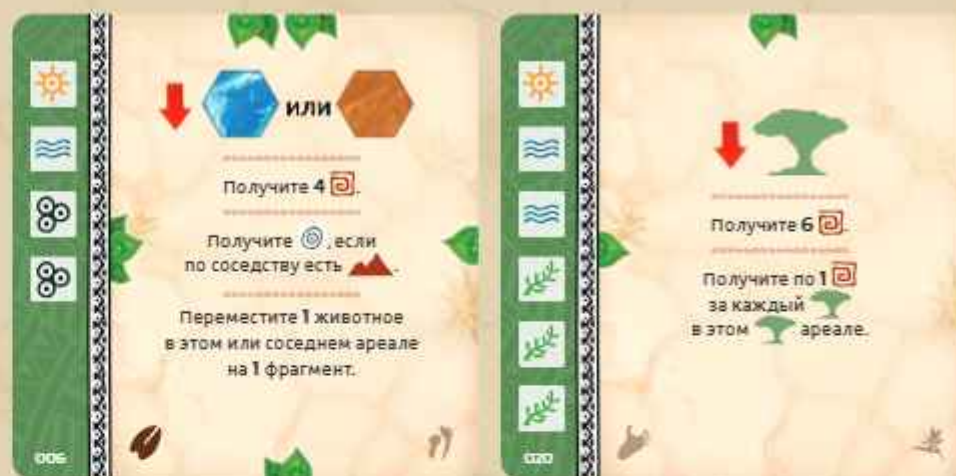
Словосочетание «это сообщество» всегда означает то сообщество, в котором вы только что разместили фишку, если не указано иное.



АРЕАЛ

В тексте многих эффектов встречается слово «ареал». Ареалом считается любое количество соседних 🏔, соседних 🌳 либо соседних фрагментов местности одного типа (вода, саванна или пустыня).

Понятие «этот ареал» всегда означает тот ареал, в котором вы только что разместили фишку, если не указано иное.



МАССИВ СУШИ

В тексте многих эффектов встречается словосочетание «массив суши». Массивом суши считаются все фрагменты суши (🏔 и/или 🌳 фрагменты), соединённые в непрерывную группу. Фрагменты воды могут разделять сушу на несколько массивов. Массивом суши может быть как одиночный фрагмент, так и все фрагменты суши на местности.

Понятие «этот массив суши» всегда означает тот массив суши, в котором вы только что разместили фишку, если не указано иное.



Эта группа фрагментов воды образует водный ареал. Группа рыб, находящихся в этом ареале, — это сообщество рыб численностью 3.

Эта группа фрагментов пустыни образует ареал из 2 фрагментов. Носорог, находящийся в этом ареале, — это сообщество носорогов численностью 1.

Правила для двух игроков

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, за исключением следующего:

1

При подготовке к игре оба игрока получают по 12 коричневых карт (вместо 8) и по 6 синих (вместо 4).

2

Каждый игрок начинает игру с 5 активными картами.

Если вы пользуетесь подготовленными колодами, возьмите дополнительные 4 коричневых и 2 синих карты случайным образом. Четвёртую и пятую активные карты выберите сами.

Если вы решили использовать драфт, возьмите случайным образом по 2 синих и 4 коричневых карты, затем набирайте остальные карты (сначала 4 синих, затем 8 коричневых) по обычным правилам, но оставляйте себе по 2 карты за раз, вместо 1.

3

Каждый раз Предвестник достаёт из мешочка по 2 жетона стихии вместо 1. Используйте каждый из жетонов либо для поворота жетона перемен, либо для размещения .

Если вы играете с подготовленными колодами, рекомендуем использовать следующие пары колод при игре вдвоём:

Колода  против колоды 

Колода  против колоды 

Колода  против колоды 

Колода  против колоды 

Создатели игры

Автор игры

Джон Д. Клер

Руководитель проектов

Николас Бонджиу

Продюсер

Дэйв Лепор

Ведущие проекта и старшие разработчики

Джош Вуд, Марк Вуттон

Графический дизайнер

Мэтт Пакетт

Арт-директор

Джош Вуд

Авторы правил

Пол Гроган, Фил Петтифер

Редакторы

Джон Д. Клер, Джош Вуд, Марк Вуттон

Корректоры

Райан Дэнси, Тодд Роулэнд

Художник

Сабрина Мирамон

Игру тестировали:

Мэтт Бантдж, Джонатан Бейкер, Леон Блайт, Крис Бакли, Крис Баскёрк, Ксилла Клер, Эрен Эвенс, Скотт Фриман, Най Грин, Рис Грин, Шон Гроули, Карен Хогланд, Тим Херринг, Кайл Хьюберс, Иэн Ингольдсби, Тони Джонсон, Мара Кеньон, Нил Кимбалл, Майкл Кутан, Дэйв Лепор, Бен Лизел, Эрик Лима, Дэймон Мэр, Эрик Мартинес, Майк Макдональд, Эни Мак-Гвайр, Крис Мак-Ферсон, Каз Ниборг-Андерсен, Мэтт Пакетт, Такер Райли, Скотт Роджерс, Стефани Роуз, Эндрю Розенберг, Джонатан Шэнкс, Тэйлор Шусс, Зак Штольц, Пол Вэлиант, Роб Уоткинс, Джош Вуд, Марк Вуттон, Эрик-Джейсон Йегл, Джон Зинсер.

От автора:

Марк Вуттон, Джош Вуд и Джон Зинсер внесли огромный вклад в разработку игры «Экос». Их усилия и идеи помогли мне значительно улучшить игру по сравнению с её прототипом. Также выражаю благодарность тем отличным ребятам, которые согласились потратить своё время и творческую энергию на тестирование игры в её многочисленных версиях. Это было настоящее море идей, ярких партий и веселья! Я очень горжусь тем, какую игру нам удалось создать, и надеюсь, что она порадует ещё больше людей.

Русская версия игры подготовлена компанией «Lavka Games».

Редакция благодарит Игоря Трескунова, Всеволода Чернова, Романа Шамолина, Дениса Карпенко, Ксению Хацкалёву, Владимира Сахно, Владислава Пржигоцкого, Светлану Жолобову, Евгению Акбашеву, Елену Даценко, Владимира Якимова за помощь в подготовке игры к изданию.

© 2024 Alderac Entertainment Group.

Ecos and all related marks are ™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr., Suite E-521 Henderson, NV. 89052, USA.

Все права защищены. Напечатано в Китае. Осторожно, мелкие детали! Не предназначено для детей младше 3 лет.

