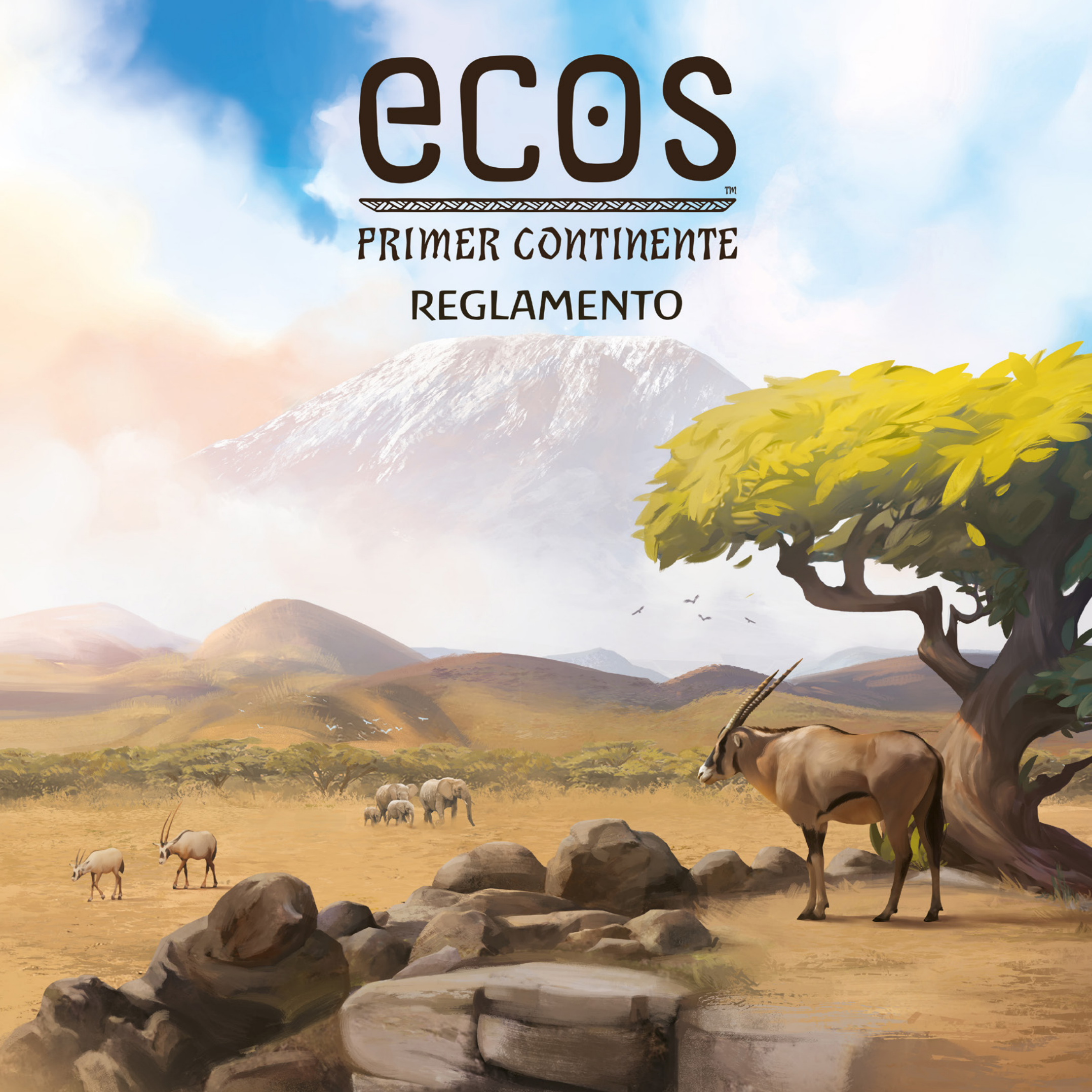


ECOS

TM

PRIMER CONTINENTE
REGLAMENTO



Ecos: Primer Continente es un juego de John D Clair para 2-6 jugadores de 14 años o más.

Introducción

¿Qué ocurriría si la formación de la Tierra hubiera sido diferente? En *Ecos™* los jugadores son fuerzas de la naturaleza, creando el planeta juntos, pero con distintas expectativas. Podrás moldear y crear parte de un mundo similar, pero diferente, al que conocemos. Qué terreno, hábitats y especies progresarán será cosa tuya.

No hay turnos en una partida de *Ecos™*. Un jugador revelará las fichas de elementos, una a una, de la bolsa de elementos. Cada elemento podrá dar energía a varios o todos los jugadores, según los efectos que quieran activar. Cuando la carta tiene suficiente energía para activarse, el jugador resolverá su efecto, que añadirá terrenos o animales al tablero. La partida termina cuando al menos un jugador tiene 80 puntos de victoria (☼). El jugador con más puntos, gana.

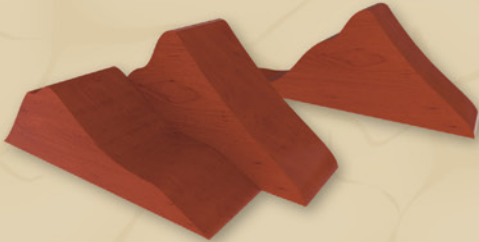
En Este Libro

Contenido	2
Instrucciones de Montaje	3
Preparación de la Partida	4
Desarrollo del Juego.....	6
Completar una Carta	6
Usar tu Dial	7
Ganar Cartas.....	7
Final de Partida.....	7
Anatomía de una Carta	7
Efectos de las Cartas.....	8
Colocar Losetas de Mapa.....	8
Colocar Fichas de Montaña y de Bosque	8
Colocar Fichas de Animales	8
Conseguir un Elemento.....	9
Mover Animales	9
Ganar Cubos	9
Ganar Puntos de Victoria.....	9
Cartas de Impacto	9
Reemplazar o Quitar Losetas de Mapa	9
Adyacencia.....	10
Comunidades, Hábitats y Continentes.....	10
Reglas para Dos Jugadores.....	11
Créditos	11

Contenido



105 Cartas de Juego



15 Fichas de Montaña

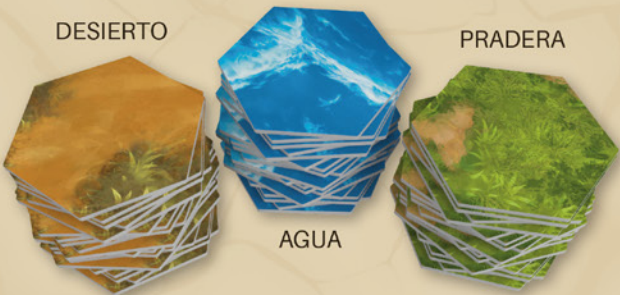
(Algunas tienen el doble de grosor, esto es meramente estético y no tiene efectos en la partida).



102 Fichas de Animal y 2 Contenedores



6 Marcadores de Puntuación



75 Losetas de Mapa

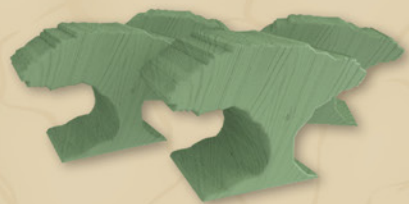


66 Cubos de Energía y un Contenedor



1 Tablero de Puntuación

(Dos piezas, tablero de doble cara con puntuación de lado a lado o en serpentina).



25 Fichas de Bosque



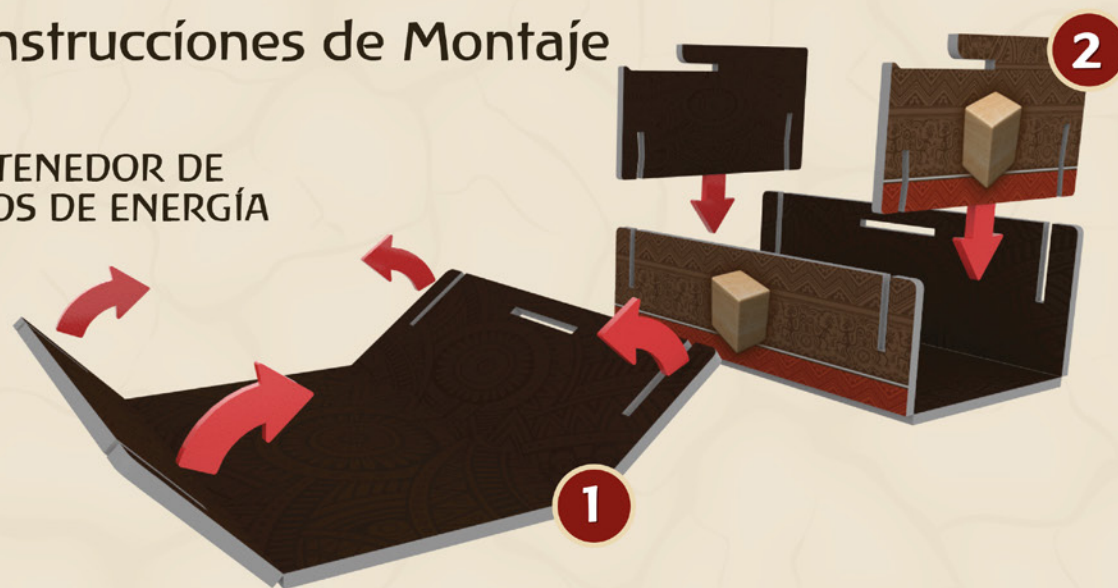
6 Diales

40 Fichas de Elementos y Bolsa de Elementos

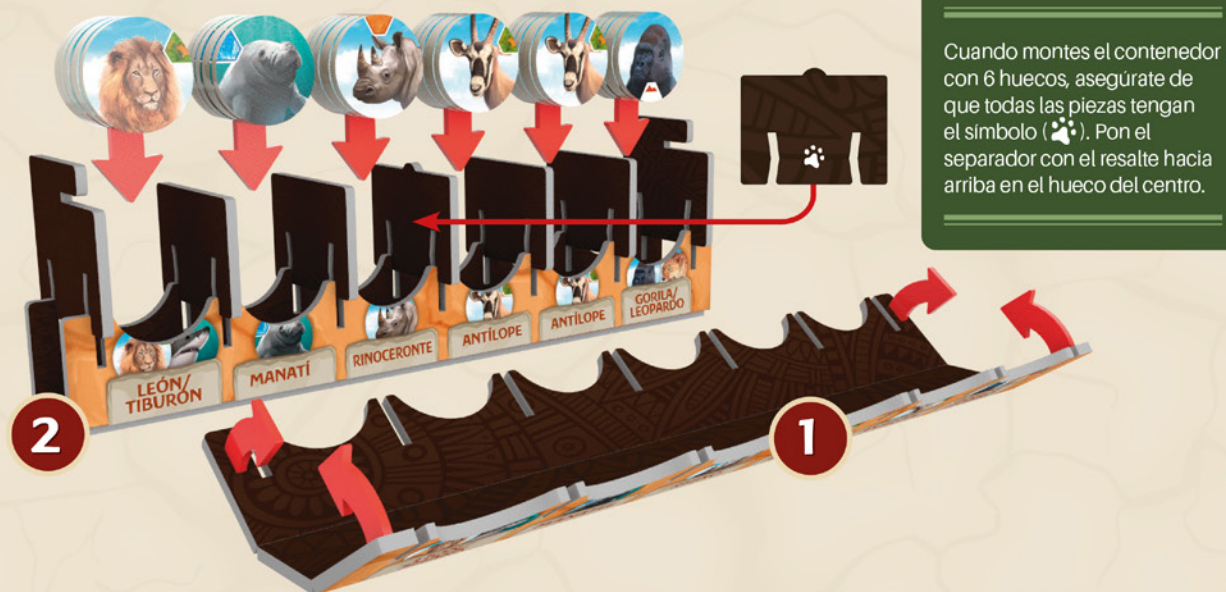


Instrucciones de Montaje

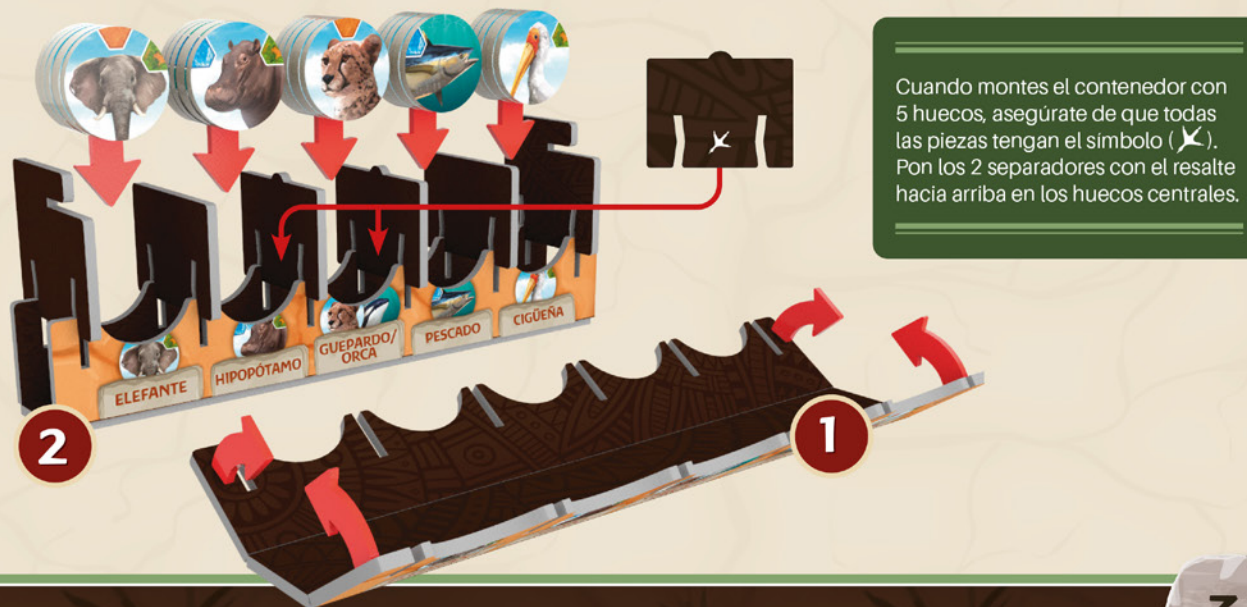
CONTENEDOR DE CUBOS DE ENERGÍA



CONTENEDOR DE FICHAS DE ANIMALES CON 6 HUECOS



CONTENEDOR DE FICHAS DE ANIMALES CON 5 HUECOS

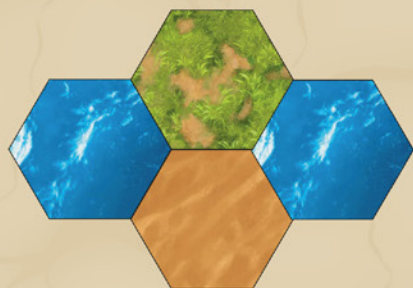




Preparación de la Partida

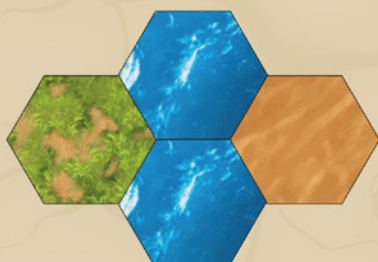
Las secciones a continuación están numeradas para coincidir con los números de las imágenes. El despliegue es igual para 3 a 6 jugadores y un poco distinto para 2.

1. Cada jugador elige un color y toma su Dial. El Dial muestra la distribución de fichas de Elementos. Tiene que orientarse con la palabra "INICIO" hacia arriba. Cada jugador recibe 7 .
2. Coloca el Tablero de Puntuación en el centro de la mesa y pon el marcador de cada jugador en el espacio inicial.
3. Crea el terreno inicial con 1 Desierto, 1 Pradera y 2 Aguas como se ve abajo:

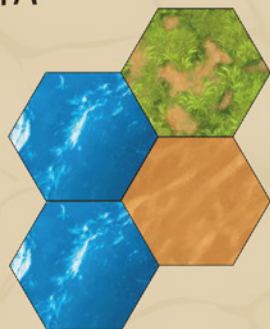


En partidas posteriores puedes probar las siguientes combinaciones:

RÍO



COSTA



ISLAS



4. Pon el resto de las losetas de Mapa cerca, formando una pila de losetas de Tierra y otra de losetas de Agua.
5. Pon las fichas de animales en los contenedores, y las fichas de Montaña y Bosque cerca.
6. Asegúrate de que las 40 fichas de elementos están en la bolsa de Elementos. El jugador que haya hecho senderismo más recientemente es el jugador inicial.
7. Crea las manos iniciales y cartas activas (a continuación).

PRIMERA PARTIDA

Si es tu primera partida, usa las manos preparadas. Para ello, busca en ambos mazos todas las cartas con huellas en la parte inferior izquierda.

Sépalas en 6 montones de 12 cartas según las huellas. Ponlos boca abajo. Cada jugador elige 1 montón al azar, que se convierte en su mano inicial.

3 cartas de las 12 tienen la huella más oscura. Estas 3 cartas son las 3 cartas activas y empiezan boca arriba. Las otras 9 son tu mano inicial, puedes verla, pero no el resto de los jugadores.

ICONOS DE MANO INICIAL



León



Gorila



Rinoceronte



Elefante



Antilope



Cigüeña



Pájaro del Paraíso



Lirio Impala



Protea



Lirio de Agua



Margarita



Helecho

PARTIDAS POSTERIORES

Hay 2 opciones si los jugadores saben jugar:

Más manos iniciales: En el lado opuesto a las huellas, hay iconos de hojas. Se pueden usar para separar las cartas de la misma manera y dan más variedad.

Triaje: También puedes intentar elegir las cartas iniciales. Haz lo siguiente:

- A. Reparte 5 cartas azules a cada jugador. Cada uno mira las 5 cartas azules, elige 1, que conserva, y pasa las restantes al jugador de su izquierda. Una vez hecho, se repite, se elige otra carta y se pasan. Continúa hasta que todo el mundo haya elegido 4 cartas azules. Devuelve las restantes al mazo.
- B. A continuación, reparte 9 cartas marrones a cada jugador. Repite el anterior proceso, pero pasando las cartas a la derecha. Se continúa el proceso hasta que los jugadores hayan elegido 8 cartas. Devuelve las restantes al mazo.
- C. Cada jugador tiene 12 cartas. Elige 3 que serán sus cartas activas de inicio y las pone boca arriba delante de él (el lado con más hojas hacia arriba). Las otras 9 son tu mano inicial.

Si hay mezcla de jugadores con y sin experiencia, puedes darles manos iniciales a los sin experiencia y triar con el resto.

8. Todas las cartas azules y marrones que no sean parte de las 12 iniciales de los jugadores se barajan por separado y se colocan boca abajo formando dos mazos diferenciados.

¡Estás listo para empezar!

Nota: Las cartas de los dos mazos son un poco diferentes. Las azules generalmente dan más puntos, y las marrones preparan el mapa.





Desarrollo de la Partida

El jugador inicial es el "Heraldo". Él toma la bolsa de Elementos y roba una ficha al azar, indicando cuál es y colocándola sobre la mesa. Los elementos posibles y su frecuencia vienen indicados abajo, así como en el Dial.



Todos los jugadores, incluido el Heraldo, pueden colocar uno de sus en una de sus cartas en juego en un espacio libre con el elemento que acaba de salir. Si no tienes disponibles, puedes quitar uno que esté en una carta y colocarlo.

Solo colocas un por cada Elemento robado.

En vez de colocar un , puedes girar tu Dial un giro en sentido horario (90 grados). Si no puedes colocar un cubo debes girar tu Dial.

Todas las cartas que tengan cubiertos todos sus espacios de energía deben resolver su efecto ("Completar una Carta" en página 6).

Una vez que todos los jugadores hayan colocado sus o girado su Dial, y todos los efectos de las cartas se hayan resuelto, el proceso se repite, con el Heraldo robando otra ficha de Elemento.

Si el Heraldo roba una ficha de Comodín , la ronda y su tiempo de Heraldo termina. El comodín permite a cada jugador colocar un en CUALQUIER espacio y resolver efectos de cartas de manera normal. Una vez que todos los jugadores han hecho esto, comprueba si la partida ha terminado (ver la sección "Final de la Partida"), si no, devuelve todas las fichas de Elementos a la bolsa y pásala al jugador a la izquierda; es el nuevo Heraldo y la partida continúa.

Completar una Carta

Si colocas un en el último espacio debes decir "ECO" y a continuación, hacer lo siguiente:

1. Quita todos los de la carta y devuélvelos a tu suministro de .
2. Resuelve el efecto de las cartas (ver páginas 8 a 10).
3. Si la carta muestra más de una hoja en la parte superior, gírala 90 grados de manera que el número de hojas en la parte superior sea 1 menos que antes de girarla. Las hojas indican cuántas veces se puede usar la carta antes de descartarla. Si la carta muestra 1 sola hoja, se descarta en vez de girarla. Las cartas descartadas se acumulan en la pila de descarte.



Si varios jugadores anuncian "ECO" a la vez, los efectos se resolverán en sentido horario empezando con el Heraldo. Cada jugador resuelve todos sus efectos (incluido girar el Dial) antes de pasar el turno al siguiente jugador.

- 1 Usa la energía para activar la carta.
- 2 Usa un para colocar un en otra carta.
- 3 Gira el Dial en vez de colocar el segundo .



Si uno o más jugadores resuelven su "ECO" antes que tú, cuando es tu turno de resolver, puedes elegir quitar el que acabas de poner y girar el Dial (ver "Usar tu Dial" página 7).

Puedes querer hacer esto si la resolución de los otros jugadores cambia el terreno haciendo que no quieras, o no puedas, hacer su efecto.

Algunas veces resolver una carta no tendrá efecto en el terreno, ni afectará a otros jugadores. Para acelerar la partida en estos casos, puedes resolver el efecto inmediatamente en vez de decir "ECO". Cualquier efecto que afecte a otros jugadores o al terreno se tiene que anunciar con "ECO" y resolver en orden.

Usar tu Dial

Cada vez que se extraiga una Ficha de Elemento de la bolsa y no puedas o no quieras colocar un , en su lugar giras tu Dial 90 grados en sentido horario.

Una vez que tu Dial ha girado 2 veces, puedes volver al inicio ("INICIO" hacia arriba) para "Ganar una carta" (ver la sección "Ganar Cartas").

Si decides no hacer esto después de 2 giros, tras el 3er giro puedes o jugar una carta de tu mano o ganar un nuevo  del suministro. Esta es la manera principal de jugar cartas y ganar  adicionales. Reinicia tu Dial después.

Las cartas jugadas se ponen enfrente de ti (con el lado con más hojas hacia arriba). Los  ganados se añaden a tu suministro de .

Conseguir Cartas

Tu Dial y algunos de los efectos te dejan "Ganar una carta". Cuando ganes una carta, puedes:

- Ver las dos cartas superiores de un mazo o una de cada mazo y añadir una a tu mano. Pon la otra boca arriba junto a los mazos.

O

- Tomar una carta boca arriba por el efecto de ganar una carta.

Se pueden acumular varias cartas boca arriba si los jugadores eligen la primera opción.

Conseguir nuevas cartas no es necesario para ganar la partida; es posible ganar con solo las 12 cartas iniciales si las juegas correctamente.

Fínal de Partida

Después de robar un comodín y resolver todos los efectos, si al menos un jugador tiene 80  o más, la partida termina y el jugador con más  gana.

En caso de empate, pasa la bolsa de los Elementos al nuevo Heraldo y saca una nueva ficha de Heraldo. Tras resolver este Elemento, si solo hay un jugador en cabeza, gana; si no, se continúa hasta que solo un jugador esté en cabeza. De esta manera es posible que gane cualquier jugador, no solo los que empataron de origen.

Para una partida más corta, puedes jugar a 60  en vez de 80.

Anatomía de una Carta

Espacios para Cubos de Energía

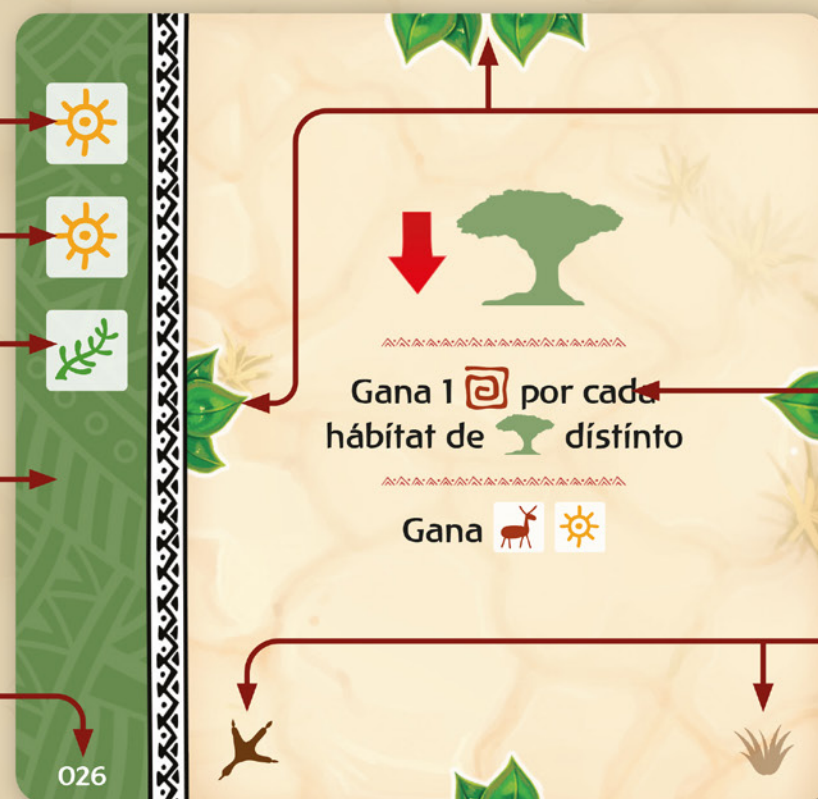
Coloca los cubos de energía en estos espacios a medida que se extraigan las fichas de la bolsa o se activen los efectos.

Impacto del Color de la Carta

Algunas cartas tienen una franja roja. Los efectos de estas cartas pueden destruir o cambiar el terreno.

Número de Carta

Para una fácil referencia, cada carta tiene un número en su esquina inferior.



Símbolos de Número de Uso

Estas hojas indican cuántas veces se puede usar la carta antes de descartarla.

Efectos de Carta

Hay muchas cartas diferentes en Ecos y cada una es única. Todos los efectos se resuelven de arriba a abajo.

Símbolos de Mano Inicial

Algunas cartas tienen huellas y/o símbolos de flores en sus esquinas inferiores. Estos símbolos identifican a qué mano inicial pertenece. Los símbolos oscuros indican las cartas "activas" de cada mano.

Efectos de las Cartas

Hay muchas cartas distintas en *Ecos™* y cada carta es única. A continuación, se explican algunos conceptos importantes.

Todos los efectos se resuelven de arriba a abajo.

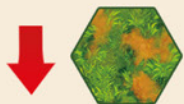
IMPORTANTE: Hay efectos que tienen una flecha boca abajo en muchas cartas. Son especiales, y si no puedes resolver todos sus efectos de colocación, no puedes resolver el resto de los efectos.

Todos los efectos de una carta se deben resolver antes de resolver otra carta.

COLOCAR LOSETAS DE MAPA

Algunos efectos te hacen añadir loquetas de Mapa al terreno. Estos se muestran como efectos de colocación de loquetas de Mapa.

Siempre que un efecto de colocación vaya seguido de una ficha, añadirás una ficha de ese tipo al terreno. Siempre que añadas una loqueta de Mapa, hazlo de manera que uno de sus bordes toque el borde de una loqueta de Mapa ya colocada.



Añade una loqueta de Pradera al terreno.



Añade una loqueta de Desierto al terreno.



Añade una loqueta de Agua al terreno.

COLOCAR FICHAS DE MONTAÑA Y DE BOSQUE

Si un efecto te dice que añadas  al terreno, toma una  y ponlo sobre una loqueta de Tierra ( o ) que no tenga una montaña. Estos efectos se muestran como una  seguida por una . Cada loqueta de Tierra puede albergar 1 . En tu copia de *Ecos* hay 2 tipos de fichas de Montaña. En términos de juego, no tienen efectos distintos en la partida.



Añade una  a cualquier loqueta de Mapa que pueda albergar una .

Si un efecto te dice que añadas un  al terreno, toma un  y ponla sobre una loqueta de Mapa que pueda albergar ese . Estos efectos se muestran como una  seguida por un .

Todas las loquetas de Pradera  pueden albergar un .

Las loquetas de Mapa con una  pueden albergar +1 .



Añade un  a cualquier loqueta de Mapa que pueda albergar un .

- Un Desierto  sin  no puede tener .
- Un Desierto  con  puede tener 1 .
- Una Pradera  sin  puede tener 1 .
- Una Pradera  con  puede tener 2 .

COLOCAR FICHAS DE ANIMALES



Los animales marcados con un tipo de terreno deben colocarse en una loqueta que coincida con alguno de esos tipos de terreno.



Los animales marcados con una  o un  deben colocarse en una loqueta con la ficha indicada.

Si un efecto te indica que añadas una ficha de Animal al terreno, toma una ficha de ese tipo y la añades a una loqueta que pueda albergarla **Y QUE NO TENGA YA UN ANIMAL DE ESE TIPO**. Si no hay loquetas de mapa apropiadas sin animales, puedes colocarla en cualquier loqueta, no importa los animales que haya en ella.

Todas las fichas de Animales indican dónde se pueden colocar.



Una pestaña verde indica que debes colocar esta ficha de animal sobre una loqueta de Pradera .



Una pestaña marrón indica que debes colocar esta ficha de animal sobre una loqueta de Desierto .



Una pestaña azul indica que debes colocar esta ficha de animal sobre una loqueta de Agua .



Varias pestañas indican que debes colocar este animal en cualquiera de las loquetas indicadas.



A los Gorilas no les importa el tipo de terreno. Solo se pueden colocar en loquetas de Mapa con una .



A los Leopardos no les importa el tipo de terreno. Solo se pueden colocar en loquetas de Mapa con un .

QUEDARSE SIN FICHAS

Si un efecto requiere que coloques una ficha sobre el terreno y no quedan, puedes quitar una ficha de ese tipo del terreno y colocarla siguiendo las reglas normales de colocación.

CONSEGUIR UN ELEMENTO

Algunos efectos te dejan “Ganar” un elemento. Cuando uses estos efectos puedes colocar un  del tipo indicado como si se hubiese extraído de la bolsa. Como siempre, en vez de colocar un , puedes girar tu Dial.

¡Importante! Una carta no puede nunca colocar un  sobre sí misma. Así, los elementos ganados por una carta te permiten colocar  en otras cartas. Sin embargo, es posible que los  que te dé una carta se coloquen en otra que, al completarse, permita colocar  en la primera.

Recuerda, los  se quitan antes de usar el efecto de la carta. Así que los  retirados se pueden colocar inmediatamente usando los elementos que has ganado con el efecto de esta carta.

Se debe resolver cada carta por completo antes de resolver el efecto de cualquier otra carta. Sin embargo, cualquier efecto del Dial es inmediato.

Por ejemplo, si tienes una carta que genera 8 energías  puedes usar 3 de ellas para rellenar una carta. Pero no podrás resolver esta carta hasta usar las 5  restantes.

Como el efecto del Dial es inmediato, podrías usar los iconos de sol para girar el dial 3 veces, ganar un cubo, girarlo otras 3 veces para jugar una carta y luego usar los 2  restantes para colocarlos sobre la carta jugada.

MOVER ANIMALES

Algunos efectos te permiten “Mover” 1 o más fichas de Animal. Estos efectos te dicen qué animal y cuántos espacios puedes moverlo(s). Los animales se pueden mover a losetas con animales o a terrenos que no les pueden albergar. La excepción, salvo que se diga lo contrario, es que los animales exclusivos de agua no pueden mover a tierra y los animales exclusivos de tierra no pueden mover al agua (a no ser que la carta diga lo contrario).



En este ejemplo, el Rinoceronte se tiene que colocar al principio en una loseta de Desierto. Si se mueve, se puede mover a una loseta con más fichas de Animales o a una Pradera. Pero no al agua.

GANAR

Algunos efectos te permiten ganar . Esto es lo mismo que ganar un  desde tu Dial; toma un  del contenedor y añádelo a tu suministro de .

GANAR

Muchas cartas te permiten ganar puntos de victoria (). Cuando ganas , mueve tu marcador ese número de espacios en el tablero de puntuación. Si llegas a 80 , o más, anúncialo para que todos los jugadores sepan que cuando acabe la ronda del Herald actual, la partida termina.

CARTAS DE IMPACTO



Algunas cartas tienen unas franjas rojas. Sus efectos pueden destruir o cambiar elementos del terreno, en vez de aumentarlo. Cuando juegas una carta de Impacto debes anunciarlo y leer en alto el efecto.

No hay más diferencias en las reglas de cartas de Impacto, es un aviso al resto de los jugadores de tu capacidad de destruir o alterar el terreno en vez de ampliarlo.

REEMPLAZAR O QUITAR LOSETAS DEL MAPA

Algunos efectos te permiten sustituir una loseta de Mapa con otra. Si reemplazas una loseta de Tierra con una de Agua, todos las  y , así como cualquier animal exclusivo de Tierra se quitan. De la misma manera, si reemplazas una loseta de Agua con una de Tierra, se quitan todos los animales exclusivos de Tierra. Sin embargo, si reemplazas un Desierto con una Pradera o viceversa entonces todos los Animales  y  se transfieren a la nueva loseta.

Si una loseta de Mapa se quita, en vez de reemplazar todas las fichas sobre ella, se descartan.

“ADYACENCIA”

Algunos efectos usan la palabra “Adyacente”. Adyacente implica hasta a 1 espacio; por ejemplo, 2 fichas en la misma loseta de Mapa se consideran adyacentes, así como cualquier ficha a 1 loseta de Mapa de distancia. El efecto de esta carta te permite colocar una loseta de Pradera. Después por cada loseta de Pradera adyacente a la que has colocado, ganas 1 .

Las losetas y fichas no están adyacentes a sí mismas.



“COMUNIDAD”

Algunos efectos usan la palabra “Comunidad”. Una comunidad es un grupo continuo de cualquier número de fichas de Animal adyacentes del mismo tipo. Una ficha de Animal sola se considera una comunidad de tamaño uno si no está adyacente a otras fichas de Animal del mismo tipo.

El término “esta comunidad” siempre significa la comunidad en la que acabas de poner la ficha, salvo que se indique lo contrario.



“HÁBITAT”

Algunos efectos usan la palabra “Hábitat”. Un hábitat es cualquier número de o de adyacentes, o losetas de Mapa del mismo tipo (Agua, Pradera o Desierto) adyacentes. Una sola o loseta de Mapa se considera un hábitat de tamaño uno si no está adyacente a otra ficha o loseta de Mapa del mismo tipo.

El término “este hábitat” siempre significa el hábitat en el que acabas de colocar la ficha, salvo que se indique lo contrario.



“CONTINENTE”

Algunos efectos usan la palabra “Continente”. Un continente es todas las losetas de Tierra (y/o) conectadas de manera continua. Las losetas de Agua pueden provocar que haya varios continentes. Según como se construya el terreno, puede haber continentes con una sola loseta o puede que todas las losetas de Tierra sean el mismo continente.

El término “este continente” siempre significa el continente en el que acabas de colocar la ficha salvo que se indique lo contrario.



Este grupo de Agua se considera un hábitat de Agua, el grupo de Peces conectado se considera una comunidad de los mismos.

El grupo de Desiertos representa un hábitat con 2 losetas, el Rinoceronte de este hábitat es una comunidad de uno.

Reglas para Dos Jugadores

Para jugar a Ecos con dos jugadores, usa las reglas normales con los siguientes cambios:

1

En el despliegue cada jugador roba 12 cartas marrones y 6 azules, en vez de 8 y 4.

2

Cada jugador empieza con 5 cartas en juego.

Si usas las manos preparadas, las cartas adicionales que tomas son al azar, y eliges la cuarta y quinta carta con las que empiezas.

Si juegas triaje, robas 2 cartas azules y 4 marrones y seleccionas el resto de tus cartas (4 azules y 8 marrones), pero eligiendo 2 cartas cada vez en lugar de 1.

3

Cada turno, el Herald saca 2 fichas de la bolsa, en vez de una. Los jugadores usan cada ficha para girar el dial o poner u .

Si usas los mazos preparados recomendamos los siguientes mazos:

Mazo  contra Mazo 

Mazo  contra Mazo 

Mazo  contra Mazo 

Mazo  contra Mazo 

Créditos

Diseño:

John D Clair

Director de Proyectos:

Nicolas Bongiu

Producción:

Dave Lepore

Jefes de Proyecto:

Josh Wood, Mark Wootton

Jefes de Desarrollo:

Josh Wood, Mark Wootton

Diseño Gráfico:

Matt Paquette

Dirección de Arte:

Josh Wood

Reglas:

Paul Grogan, Phil Pettifer

Edición:

John D Clair, Josh Wood, Mark Wootton

Revisión:

Ryan Dancey, Todd Rowland

Arte:

Sabrina Miramon

Traducción:

Guillermo Soria

Corrección en español:

Raquel Puerto

Maquetación edición en español:

WAH! studio

Pruebas de Juego

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

Nota del Diseñador

El diseño de Ecos se ha beneficiado de las grandes ideas y desarrollo de Mark Wootton, Josh Wood y John Zinser. Sus esfuerzos e ideas me ayudaron a mejorar el juego desde su idea inicial. Gracias a todos los que dieron su tiempo y creatividad para probar Ecos. Tuvimos muchas ideas, partidas y diversión y estoy muy orgulloso del juego que creamos. Espero que lleve la diversión a muchas mesas.



© 2019 Alderac Entertainment Group.

Ecos y todas las marcas relacionadas TM y © pertenecen a Alderac Entertainment Group.

Todos los derechos reservados.

Edición en español por Gen X Games S.L. www.genxgames.es

c/Severo Ochoa 13, nave 5 28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid, España

Atención: Riesgo de Asfixia. No recomendado para menores de 3 años. Fabricado en China.



gen  games

