

# ENO

## RULEBOOK



Перевод и верстка:

[SNOWBODY.ORG.UA](http://SNOWBODY.ORG.UA)



**Создатели:**

Автор игры Philippe Keayarts. Иллюстрации Stéphane Poinsot и Stéphane Gantiez.

**Благодарности:**

Огромное спасибо всем, кто помогал в тестировании данной редакции игры: Stéphane Van Eesbeeck, Nicolas Christian, Bernard Jorion, Stavros Gessis, Dom Vandaële, Thomas Laroche, Benoît Kusters, Jean-Paul Reginster, Yann Vekemans, Yves Dohogne, Eric Hanuïse, Yolande Elsen, Nathan Clesse. Также благодарим Срос, Philippe и команду Asmodee. И отдельная благодарность Joanne de Terwangne, которая всегда вдохновляет меня.



Трибуна сообразили около водопада, земля дрожала от тяжелых шагов  
гигантских существ. Солнце стояло в зените. Медленно начали  
погонянику спускаться со спин своих питомцев. Физическая связь,  
объединяющая их с подопечными, причиняла при этом невыносимую  
боль. Организмы животных страдали, и передавали людям свое  
отчаяние. Их конец был близок. Они не перенесут гибель своих  
динозавров. Но где-то там, в другой части острова, популяции  
иных видов лучше приспособились переносить сильную жару и начали  
интенсивное распространение.

- Мезиакки, идущий по саванне и свидетельствующий судьбе



## Цель игры

В Эво вы играете кочевым народом, живущим в симбиозе с примитивными видами рептилий. Верхом на своих питомцах вы путешествуете по диким просторам Кумтахы. Здесь вы будете использовать познания в биологии, чтобы помочь им адаптироваться и сопротивляться как неблагоприятному климату, так и другим соперничающим видам.

Технически в течение игры вы будете получать очки мутации (далее в правилах ОМ). Победит игрок, накопивший в конце игры наибольшее количество этих очков. В случае ничьей, побеждает игрок с большей популяцией динозавров. Если ничья между несколькими игроками сохраняется, то все они становятся победителями.



## Компоненты

### Книга правил

- Отец, для чего используются эти длинные бамбуковые шесты?

- Они позволяют мне управлять Кортом и не потерять при этом конечностей.

- Но Корт могущественный Хан Шан, он является Животным нашего племени.

- Да, сын мой, ты прав. Хан Шан агрессивны только когда голодны. Но, как ты вежлив узнаешь, они почти всегда хотят есть.



Сейчас вы ее читаете.

### 2 двусторонних игровых поля



Используйте каждое поле для соответствующего количества игроков.

### 1 климатический круг



Он является важной составляющей игры и показывает регионы, на которых могут выжить динозавры.

### 1 биологическая лаборатория



Здесь при помощи генетики вы будете создать более жизнеспособные виды динозавров.

### 5 маркеров кланов (по 1 на игрока)

Они используются для определения порядка хода и выбора генов.



4

5 карточек динозавров (по 1-й на игрока)



Они используются для размещения ген ваших динозавров.

40 динозавров (по 8 на игрока)



Именно они будут рождаться, жить, сражаться и погибать на игровом поле.

13 жетонов климата



Они будут регулировать климат и определять длительность игры.

48 жетонов ген



Они понадобятся для развития ваших динозавров.

1 мешочек

В начале игры в него помещаются жетоны генов.

88 жетонов ОМ



Храните их лицевой стороной вниз, они являются как местной валютой, так и победными очками.

15 карт событий



Всегда полезно иметь несколько этих карт, чтобы ошеломить ваших оппонентов.

1 боевой кубик





## Подготовка к игре

Нан Шан восточного клана может летать. Я видел их парящими над высокими горами, когда первые солнечные лучи проникали сквозь крону девственных джунглей. Племя собралось вокруг последнего яйца. Все понимали, что в нем заключена единственная надежда лесных жителей. Алхимики работали неустанно, день за днем, вокруг огромной молочно белой сферы, выпрыскивая свои смеси под твердую скорлупу. Уж сражения с крылатыми чудовищами победителем выйти было почти невозможно. Скорлупа начала трескаться, и женщины затянули песнь рождения...  
- Межуаки, идущий по саванне и свидетельствующий судьбу

Выберите поле в зависимости от количества участников (количество игроков показано прямо на каждом из полей). Внимание, поля двусторонние!



Каждый игрок берет все игровые элементы своего цвета: 1 маркер клана, 8 динозавров и 1 карточку динозавра. Дополнительно каждый игрок получает по 6 ОМ.

Положите биологическую лабораторию и климатический круг рядом с игровым полем. Значения на климатическом круге должны быть выставлены так, как показано на иллюстрации далее.

Перетасуйте 15 карт событий и сформируйте из них лежащую рубашками вверх колоду.

Поместите в мешочек обычные жетоны генов (всего их 36). Добавьте к ним из общего резерва 8 из 12 уникальных жетонов генов.

## Обычные жетоны ген



## Уникальные жетоны ген



Затем сформируйте стопку жетонов климата. Отложите в сторону жетон метеорита: он будет определять момент завершения игры. Не глядя на него, случайным образом сбросьте один жетон климата.

Жетон метеорита



Сформируйте лежащую закрыто стопку из 3-х жетонов климата, перемешав жетон метеорита и 2 других случайных жетона.

Перемешайте оставшиеся жетоны климата и также закрыто положите их поверх только что сформированной стопки из 3-х жетонов.

Когда вы выполните эти действия, стопка из жетонов климата будет состоять из 12-и закрытых жетонов с метеоритом где-то среди трех нижних жетонов.



Карточки игроков



Мешочек, содержащий (36+8) жетонов генов

Резерв очков мутации



Начальная позиция круга климата



Стартовая область



Первый игрок



Биологическая лаборатория



Стартовые компоненты красного игрока



Первый игрок



Перемешав и случайным образом выставив маркеры кланов на соответствующие места в верхней части биологической лаборатории, определите начальную последовательность ходов. Участник, чей маркер стоит левее остальных, является первым игроком.

Наконец, каждый игрок помещает по динозавру на каждую из двух ближних к нему начальных областей (или выберите области случайным образом).



#### Карточка динозавра

У каждого игрока есть по карточке динозавра, которая соответствует его симбиотическому виду динозавров. То есть эти карточки показывают характеристики различных динозавров.

8

*“Мастер, почему ваши динозавры получают такими четкими? Похоже, я как-то не так рисую своих рептилий, они всегда перемещаются.”*  
*Мудрый человек наклонился к ребенку и изриво шепнул на ушко: “У меня есть секрет, я рисую ночью”.*  
*Ребенок широко открыл глаза в изумлении и хитро добавил: “Но ночью ты же ничего не видишь”.*  
*Тогда мудрый человек добавил, также затихающим голосом, будто открывал секрет всего сущего: “Действительно, но ночью их температура падает, и движения становятся медленными. Тогда даже такой старый человек как я может рисовать их, как если бы они были лежащим на столе яблоком”.*

На каждой карточке изображена следующая информация, слева направо:



Область в верхней части карточки используется для алхимических пробирок, эффект которых описан далее.



### Конечности

Все виды динозавров начинают с 2-я очками движения. Каждый дополнительный жетон конечностей дает дополнительное очко движения.



### Рога

Все виды динозавров начинают без рогов. Рога используются динозаврами в бою. Они могут быть получены во время игры.



### Слои терморегуляции

Все виды динозавров могут получить слои терморегуляции, позволяющие им выжить в жарких регионах острова. Игра начинается без каких-либо слоев, но они могут быть получены во время игры.



### Меховые слои

Все виды динозавров могут получать меховые слои, которые позволят им выжить в холодных регионах острова. Игра начинается без каких-либо слоев, но они могут быть получены во время игры.



### Яйца

Все виды динозавров начинают, владея одним яйцом, которое определяет их уровень воспроизводства. Этот параметр может быть увеличен в течение игры.



Правая нижняя область используется для хранения уникальных генов, действие которых описано далее.



## Игровой процесс

Игра Эво длится определенное количество раундов (от 9 до 11). В течение каждого раунда в заданном порядке должны быть пройдены 6 следующих фаз. Каждая фаза должна быть полностью завершена до того, как вы перейдете к следующей фазе.

### Фаза определения климата

Первый игрок открывает верхний жетон климата в стопке и применяет его эффект. Если при этом открывается жетон метеора, то игра немедленно останавливается и определяется победитель.

### Фаза мутаций

Первый игрок случайным образом вытягивает гены, которые будут доступны в этом раунде. Для их получения игроки будут делать ставки при помощи своих ОМ.

### Фаза инициативы

Определяется новый порядок хода. Он останется неизменным вплоть до следующей фазы инициативы.

### Фаза движения

В заданном инициативой порядке игроки двигают своих динозавров. В результате могут происходить схватки, которые рассматриваются немедленно.

### Фаза воспроизводства

В заданном инициативой порядке игроки "выкладывают" на игровое поле новых динозавров.

### Фаза выживания

Первый игрок определяет, могут ли динозавры выжить там, где они находятся в данный момент. Из-за влияния климата может погибнуть множество динозавров. Затем каждый игрок получает определенное количество ОМ в зависимости от количества динозавров оставшихся на острове, в конце фазы выживания.



## Фаза определения климата

*Совет собрался на большой площади. В полночь земля начала сотрясаться, и астроябля появилась из своей мраморной оболочке. Целая, будто сотни сверчков, она раскрылась как весенний цветок. Те, чьи лица скрывали капюшоны, подошли ближе к медленно вращающимся сферам и начали проводить измерения, сопровождая их тихим хоралом. Наконец, великий Талуа повернулся к толпе и объявил: "В следующем сезоне солнце испепелит землю и осушит реки".*

Первый игрок открывает верхний жетон климата и применяет его эффект.

Если при этом появляется жетон метеора, то игра немедленно завершается и определяется победитель. Игроки открывают свои ОМ и побеждает тот, у кого их окажется больше.

Иначе первый игрок изменяет климат, поворачивая климатический круг в направлении указанном на открытом жетоне:



Поверните климатический круг на два сектора в направлении по часовой стрелке.



Поверните климатический круг на один сектор в направлении по часовой стрелке.



Климатический круг остается неизменным.



Поверните климатический круг на один сектор в направлении против часовой стрелки.

Выбранный сектор определяет климат на текущий раунд. Очень важно, чтобы все игроки понимали, как это повлияет на выживание их динозавров (смотри "Фаза выживания" на странице 12).



## Фаза мутаций

*Звук шипения нарушил тишину, и последняя капля упала в мензурку. Алхимик подошел к инкубатору. Три помощи большой костяной иглы он ввел жидкость внутрь и начал безмолвно ждать. Прошли минуты, затем часы... Ученый оставался на месте, созерцая свою работу. Наконец, скорлупа треснула, и появилось нечто маленькое с клювом. Когда животное полностью высвободило себя из убежища, где провело последние три месяца, оно расправило два неслышно маленьких крыла и издало пронзительный крик. Человек разочарованно пожал плечами и резким ударом отбросил существо.*



10

Первый игрок последовательно вытягивает из мешочка жетоны генов, которые размещает в биологической лаборатории, пока не заполнится количество столбцов, равное числу игроков. Так как первый столбец не содержит области для гена, то количество доступных генов всегда будет меньше чем игроков.

В одной фазе мутации не может присутствовать два одинаковых гена. Если это произойдет, то первый игрок возвращает дубль обратно в мешочек и заменяет его новым геном.

Жетоны генов оплачиваются при помощи ОМ. Тратьте их внимательно, так как ОМ также являются победными очками!

Когда настает их черед делать ставку, игроки помещают свой маркер клана в столбец напротив желаемого жетона (или на первый столбец, смотри ниже).

Если столбец пуст, то игрок может поместить маркер куда пожелает (но выбранное значение определяет количество ОМ, которое будет стоить ген).

Если столбец уже занят, то маркер должен быть помещен на более высокое значение, чем занимает уже находящийся там маркер, таким образом, повышая ставку.

Игрок, чья ставка была перебита другим, немедленно забирает свой маркер и делает новую ставку. Новая ставка должна быть сделана в другом столбце (однако, если маркер будет еще раз вытеснен впоследствии, то хозяин маркера может вновь делать ставку в исходном столбце).

Заметьте, что если игрок делает в столбце ставку величиной 6, его нельзя перебить и, следовательно, он всегда выигрывает желаемый ген.

Выигравший аукцион в первом столбце участник забирает карту события.

Остальные игроки забирают ген из того столбца, в котором выиграла аукцион.

Все игроки должны оплатить свои ставки, вернув в банк соответствующее количество ОМ.

## ОБЫЧНЫЕ ГЕНЫ

Эффекты обычных генов действуют постоянно.



### Пара конечностей

Каждый дополнительный жетон конечностей дает вашему виду 1 дополнительное очко движения. Каждый вид начинает игру с 2-я очками движения.



### Рог

Рог увеличивает ваши шансы на победу в схватке, как при нападении, так и при защите. Динозавры начинают игру без каких-либо рогов.



### Слои терморегуляции

Каждый слой позволяет динозавру выжить в условиях жарких регионов. Все виды начинают без каких-либо слоев терморегуляции.



### Меховые слои

Каждый слой позволяет динозавру выжить в условиях холодных регионов. Все виды начинают без каких-либо меховых слоев.



### Яйцо

Каждое яйцо позволяет выкладывать на игровое поле нового динозавра. Каждый вид начинает игру, владея всего одним яйцом.



### Алхимическая мензурка

Каждая мензурка уменьшает на 1 (минимум до 0) стоимость покупки всех ген и карт в последующих раундах.

## УНИКАЛЬНЫЕ ГЕНЫ

Эффекты уникальных генов действуют постоянно.



### Костяные пластины

Во время защиты (т.е. когда один из ваших динозавров подвергается нападению) этот ген действует как 2 рога.



### Длинный рог

Во время атаки (т.е. когда один из ваших динозавров нападает) этот ген действует как 2 рога.



### Тонкая скорлупа

Во время фазы воспроизводства вы можете добавлять своих динозавров на расстоянии до 3-х областей.



### Плавники

Один из ваших динозавров может переместиться с одной прибрежной области на другую прибрежную область за 1 очко движения. Прибрежной считается область, граничащая с морем.



### Пещерный житель

Один из ваших динозавров, находящихся в смертельно опасном регионе, выживает во время фазы выживания.



### Всплеск адреналина

Во время фазы инициативы вы можете свободно выбирать себе место на шкале инициативы\*.



### Крепкие бедра

Этот ген дает вам 2 дополнительных очка движения.



### Шкура хамелеон

Проиграв схватку, ваш динозавр, вместо того чтобы погибнуть, может переместиться на соседнюю область (но не на ту, с которой пришел нападавший).

Если доступных областей нет, то он погибает.

\* Все маркеры, находящиеся после выбранного места, соответственно смещаются на одну позицию вправо.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый раунд игрок, победивший в аукционе на первом столбце биологической лаборатории, берет случайную карту события. Эти карты держатся в тайне до тех пор, пока не будут разыграны. В каждый раунд можно сыграть более одной карты, в подходящее для ее розыгрыша время.

Эффект карт длится определенное время и после использования они скидываются.



### Крылья

Один из ваших динозавров может переместиться на 2 области за 1 очко движения.

Первая область может содержать динозавра (даже принадлежащего другому игроку). В фазу движения этот ген может быть использован только один раз.



### Регенерация

У вас никогда не может быть менее 3-х динозавров. Если у вас их всего 3, то на вас нельзя нападать, вы не подвержены климатическим эффектам, и т.д.



### Малютки убийцы

Вы можете добавлять новых динозавров в занятые области. Бросьте кубик за каждого добавленного таким образом динозавра. Враждебный динозавр уничтожается при результатах 1, 2 или 3. При результатах 4 или 5 погибает ваш динозавр.



### Шестое чувство

Вы в любой момент можете смотреть следующий жетон климата.



Момент, когда карта должна быть сыграна

Эффект карты



## Фаза инициативы

Все маркеры кланов помещаются на шкалу инициативы над столбцами, в которых они располагались на конец предыдущей фазы. Затем они сортируются по возрастной, в соответствии с количеством динозавров на игровом поле (сохраняя существующий порядок при ничьей). Таким образом, игрок с меньшим числом динозавров будет ходить первым.

Маркеры кланов перемещаются вверх на шкалу инициативы



Количество динозавров на игровом поле



Красный и черный имеют по 5 динозавров, синий 6 и розовый 7. Тогда, маркеры сортируются следующим образом:



*Остановившись на краю леса Корнак дважды постучал по земле. Затем он воспользовался своим посохом, чтобы соскоблить укрывавший камни мох. Сначала появилось первое животное, молодая самка не более десяти сезонов отроду. Затем пришли еще три малыша. Он погладил спины молодых животных и предложил самому старшему поросли луноцвета. И наконец, весь лес начал сотрясаться под тяжелыми шагами. Картез был собран, и миграция могла начинаться.*

Пример: вид, обладающий 3-я очками движения, может переместить каждого из 3-х динозавров на одну область, или одного динозавра на 2 области и затем другого динозавра на одну область.

Динозавры не могут двигаться через область или останавливаться на области, которая уже занята другим динозавром (дружественным или нет). Вы не обязаны использовать все доступные очки движения.

### Схватка

*На рассвете второго дня обитающий севернее народ трех рогов пересек широкие красные горы. Их монстры стремительно бросились вниз на спящую деревню, жители которой не позаботилась о том, чтобы выставить часовых. Нужно отметить, что три сотни мирных сезонов сделали из отважных воинов ленивых рыбаков. Ценой собственных утрат узнают они о том, что недружелюбные земли к северу больше не могут прокормить динозавров.*

### Фаза передвижения

Начиная с первого игрока и двигаясь далее в порядке заданном шкалой инициативы, каждый игрок перемещает своих динозавров. Изначально каждый вид динозавров располагает 2-я очками движения. Дополнительное очко можно получить за каждый дополнительный жетон конечностей. Доступные очки движения должны быть распределены между всеми динозаврами вашего вида. Каждое очко движение позволяет ОДНОМУ динозавру переместиться на ОДНУ область.

Схватка является единственным способом попасть в область с враждебным динозавром. Проходит она следующим образом:

Совершающий движение игрок тратит одно очко движения и определяет атакуемую область. Он бросает боевой кубик. При этом возможны два варианта (смотри далее):

Нападающий динозавр побеждает и занимает место поверженного животного. Проигравший динозавр выбывает из игры.

Нападающий динозавр проигрывает. Оба динозавра остаются на своих местах.

Вы можете нападать на одного динозавра более одного раза, и даже делать это только что нападавшим динозавром. Единственное, о чем нужно помнить, для начала сражения всегда нужно затратить 1 очко движения.



Неудачное нападение.



Удачное нападение.



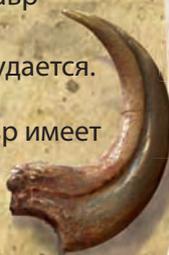
Если нападающий динозавр имеет минимум столько же рогов что и у защитника, то нападение удастся (если никто из динозавров рогов не имеет, то нападение удастся).



Если нападающий динозавр имеет больше рогов чем защитник, то нападение удастся.



Если нападающий динозавр имеет минимум на два рога больше чем защитник, то нападение удастся.



**Важно: нельзя нападать на клан, состоящий только из двух динозавров!**



## Фаза воспроизводства

14

Начиная с первого игрока и двигаясь далее в порядке заданном шкалой инициативы, каждый игрок может добавлять динозавров по следующим правилам:

Игрок помещает фишку нового динозавра на любую область, по соседству с одним из динозавров. Как только все участники сделали это, игроки, владеющие двумя жетонами яиц, повторяют эту процедуру, затем вновь это же делают игроки располагающие тремя яйцами, и так далее для игроков с большим количеством яиц.

Игрок, у которого на поле уже выставлены все 8 динозавров, может убрать одного из них и перенести его на новое место.

*Девочка бросила стая пригоршню крошечных птенцов. Животные словили их на полете и мгновенно целиком проглотили едва оперившихся малышей. Триплод был многочисленным и вскоре эти динозавры, размером приблизительно с кошку, станут самыми лютыми воинами племени. Но чтобы это время настало, они должны питаться. Очень быстро. Слишком быстро. Лиана вскоре обнаружила, что ее корзина опустела и окинула взглядом окружающих ее плотоядных хищников. Она показала им пустую корзину, и единственное перышко вымало из нее. Еще до того, как оно успело опуститься на землю, динозавры набросились на своего надсмотрщика для того, чтобы завершить начатую транзу.*



## Фаза выживания

Начиная с первого игрока и двигаясь далее в порядке заданном шкалой инициативы, каждый игрок уничтожает динозавров, которые не могут сопротивляться враждебному климату острова. Происходит это по следующим правилам:



Крупный самец отбивался во всех направлениях, пытаясь защитить мизерный источник воды, расположенный между его передних лап. Эта илистая лужа в два локтя шириной была всем, что осталось от озера, которое некогда изобиловало рыбой не хуже любого океана. Вскоре здесь ничего не останется и все животные, которые не мигрировали на восток, погибнут в агонии. Привлеченные приближающимся пиришеством, в ожидании падали птерозавры уже кружили в небе.

- В идеально подходящих регионах все динозавры выживают.
- В смертельно опасных регионах все динозавры погибают.
- В **жарких** регионах, игрок может оставить в живых по одному своему динозавру за каждый слой терморегуляции на своей карточке. Все остальные динозавры погибают.
- В **холодных** регионах, игрок может оставить в живых по одному своему динозавру за каждый слой меха на своей карточке. Все остальные динозавры погибают.

Каждый игрок в выбранном им порядке убирает погибших динозавров и прекращает, как только на игровом поле остаются только два его динозавра.

Наконец, каждый игрок получает по одному ОМ за каждого своего динозавра на игровом поле. После чего начинается новый раунд.

Перевод и верстка:  
[SNOWBODY.ORG.UA](http://SNOWBODY.ORG.UA)



- Идеально подходящий регион
- Холодный регион
- Смертельно опасный регион
- Жаркий регион

Четыре концентрических кольца климатического круга определяют тип региона. А цветные круги на кольцах определяют, какие области относятся к конкретному типу региона.

Например, в данной иллюстрации зеленые области идеально подходят для проживания, все желтые области относятся к жаркому региону. Белые области являются смертельно опасными, а коричневые области относятся к холодному региону.





#### Костяные пластины

Во время защиты (т.е. когда один из ваших динозавров подвергается нападению) этот ген действует как 2 рога.



#### Тонкая скорлупа

Во время фазы воспроизводства вы можете добавлять своих динозавров на расстоянии до 3-х областей.



#### Плавники

Один из ваших динозавров может переместиться с одной прибрежной области на другую прибрежную область за 1 движение. Т.е. области, граничащие с морем.



#### Длинный рог

Во время атаки (т.е. когда один из ваших динозавров нападает) этот ген действует как 2 рога.



#### Крылья

Один из ваших динозавров может переместиться на 2 области за 1 очко движения. Первая область может содержать динозавра (даже принадлежащего другому игроку). В фазу движения этот ген может быть использован только один раз.



#### Регенерация

У вас никогда не может быть менее 3-х динозавров. Если у вас их всего 3, то на вас нельзя нападать, вы не подвержены климатическим эффектам, и т.д.



#### Малютки убийцы

Вы можете добавлять новых динозавров в занятые области. Бросьте кубик за каждого добавленного таким образом динозавра. Враждебный динозавр уничтожается при результатах **1**, **2** или **3**. При результатах **4** или **5** погибает ваш динозавр.



#### Шестое чувство

Вы в любой момент можете посмотреть следующий жетон климата.



#### Пещерный житель

Один из ваших динозавров, находящихся в смертельно опасном регионе, выживает во время фазы выживания.



#### Всплеск адреналина

Во время фазы инициативы вы можете свободно выбирать себе место на шкале инициативы.



#### Крепкие бедра

Этот ген дает вам 2 дополнительных очка движения.



#### Шкура хамелеон

Проиграв схватку, ваш динозавр, вместо того чтобы погибнуть, может переместиться на соседнюю область (но не на ту, с которой пришел нападавший). Если доступных областей нет, то он погибает.



#### Пара конечностей

Каждый дополнительный жетон конечностей дает вашему виду 1 дополнительное очко движения. Каждый вид начинает игру с 2-я очками движения.



#### Рог

Рог увеличивает ваши шансы на победу в схватке, как при нападении, так и при защите. Динозавры начинают игру без каких-либо рогов.



#### Меховые слои

Каждый слой позволяет динозавру выжить в условиях холодных регионов. Все виды начинают без каких-либо меховых слоев.



#### Яйцо

Каждое яйцо позволяет выкладывать на игровое поле нового динозавра. Каждый вид начинает игру, владея всего одним яйцом.



#### Алхимическая мензурка

Каждая мензурка уменьшает на 1 (минимум до 0) стоимость покупки всех ген и карт в последующих раундах.



#### Слой терморегуляции

Каждый слой позволяет динозавру выжить в условиях жарких регионов. Все виды начинают без каких-либо слоев терморегуляции.



Неудачное нападение.



Удачное нападение.



Если нападающий динозавр имеет минимум столько же рогов что и у защитника, то нападение удастся (если никто из динозавров рогов не имеет, то нападение удастся).



Если нападающий динозавр имеет больше рогов чем защитник, то нападение удастся.



Если нападающий динозавр имеет минимум на два рога больше чем защитник, то нападение удастся.

## ИГРОВОЙ РАУНД

- 1 ФАЗА КЛИМАТА
- 4 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ
- 2 ФАЗА МУАЦИЙ
- 5 ВОСПРОИЗВОДСТВО
- 3 ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ
- 6 ФАЗА ВЫЖИВАНИЯ