

Организация событий

Собственно организация

Потратив 2ЕА и 13М игрок может организовать событие - выложить карту события из руки в узел, в котором он находится. Делать это можно только если в узле еще нет события. Выкладывая карту игрок может повернуть ее на свое усмотрение. Но так, чтобы связи вперед указывали на будущие узлы, а связи назад - на прошлые. То-есть событие влияет на более поздние события и зависит от более ранних. Выложив карту игрок должен положить жетон своего цвета около одной из отметок ✓ или X на свое усмотрение. Если все прочие факторы уравниваются друг друга, от этого жетона будет зависеть произойдет событие или нет. Если событие имеет пометку артефакта в самом центре, то в момент организации игрок, возможно, получит артефакт (см. раздел об артефактах).

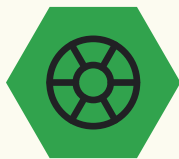
Особые ограничения

На некоторых событиях указано дополнительное ограничение, в виде концентрических кругов в самом центре карты. Один круг соответствует одному радиусу на поле. Событие с такой пометкой можно организовывать только на тех радиусах, которые отмечены белым. Если этой пометки нет, то нет и ограничений.

Также некоторые карты имеют в центре символ двух черных кругов, соединенных перемычками. Такие карты нельзя разыгрывать в узлах, которые будут реализованы после завершения текущего раунда.



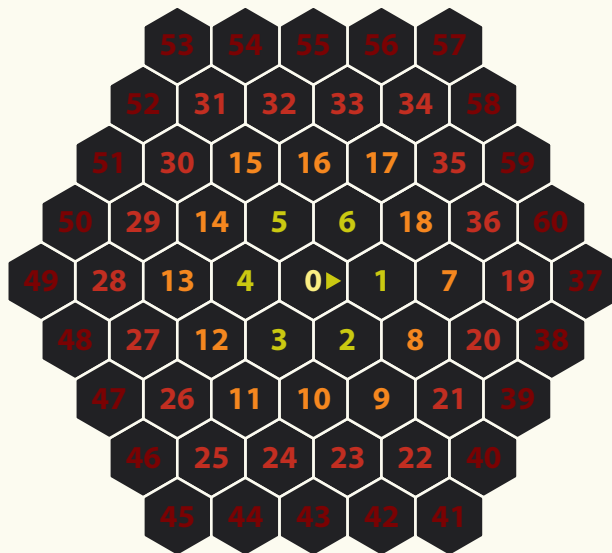
Можно организовывать на радиусах 3 и 4, а на 1 и 2 нельзя



Нельзя организовывать в узлах, которые будут реализованы после завершения текущего раунда

Точное время узла

Выше было сказано, что чем ближе узел к центру, тем он раньше. Но узлы, находящиеся на одном радиусе, находятся не точно в одном и том же времени. Они расположены от более раннего к более позднему по часовой стрелке, как обозначено стрелками на поле. Если организованные события мешают вам увидеть, какой из узлов должен быть первым в радиусе, обратите внимание на желтый указатель в центральном узле. За пределами игрового поля есть узлы, недоступные игрокам, а значит события можно располагать так, что их связи вперед будут указывать за границы поля.



Очередность реализации узлов. Цветами обозначены узлы разных фаз (радиусов).

Реализация событий

Завершение фазы

Если после завершения раунда маркер на треке горизонта переходит в следующую фазу, все узлы на радиусе завершившейся фазы должны реализоваться. Обратите внимание, что стрелка радиуса на поле имеет тот же цвет, что и раунды фазы на треке. Но перед тем как начинать реализацию событий положите на треке очки около фишки каждого игрока токена его цвета, на случай ничьей (подробнее в доп. правилах). При завершении нулевой фазы делать это не нужно. Узлы реализовываются не все сразу, а по одному (как указано выше). Если узел пуст, тут все просто - сразу переходите к пункту "последствия". Если же в узле было организовано событие, то нужно понять произойдет оно или нет - взвесить все за и против, подсчитав очки реализации. Они нигде не отмечаются - просто считайте их в уме. Потребуется проделать несколько шагов (на практике это не так долго).

Воздействия связей

Для начала определите связи события с соседними событиями, которые уже реализованы. Если на стыке карт событий с любой из сторон есть зеленая отметка, то это связь-причина, а если красная - связь-помеха. В случае если одна из связей события расположена на стыке с пустым узлом просто игнорируйте ее. А если на стыке событий есть отметки с обеих сторон и они разного цвета, то определяющим считается цвет на уже реализованном событии.

Когда мы определили типы связей, нужно определить их силу. По умолчанию сила связи 2. Но иногда на стыке событий могут быть размещены специальные жетоны, усиливающие связь. Жетоны с одной стрелкой дают +1 к силе связи, а с двумя +2 (см. пример ниже).

Итак, мы определили как наше событие связано с соседями. Но какое воздействие окажут эти связи? Обозначим силу связи "р". Причина дает +р очка реализации, если связанное событие произошло и -р если нет. Помеха же наоборот - дает +р если связанное событие не произошло и -р если произошло. Если причина произошла это хорошо для события, как и если не произошла помеха. Можно сформулировать формальное правило проще - если цвет жетона на соседнем событии совпадает с цветом связи то +р, иначе -р.

Воздействия игроков

Мы оценили воздействия связей, теперь пришло время оценить воздействия игроков. Воздействия в поддержку события отмечаются зелеными жетонами около символа ✓, а воздействия против красными около X. Просто добавьте к очкам реализации цифры на зеленых жетонах и вычитайте цифры на красных жетонах.