

ГОРИЗОНТ ВРЕМЕНИ

Введение

Что здесь происходит?

Время от времени, во времени возникает явление, снижающее кол-во альтернативных версий вселенной. Это явление переписывает историю нескольких альтернативных вселенных, в момент, где их истории начали расходиться. Истории разных вселенных заменяются на одну, а вслед за прошлым меняет и будущее - миры превращаются в точные копии друг друга, становясь по сути одним миром. В некоторых версиях вселенной есть технические (или иные) возможности вмешаться в этот процесс. Отважные оперативники, преданные монахи, агенты масонов, непогрешимые киборги и секретные агенты, отправляются в прошлое. Их цель - позаботиться о том, чтобы переписанная история была как можно более похожа на историю их родного будущего. Добиться того, чтобы мир после слияния вселенных выглядел как можно более похожим на мир из которого они пришли. Именно этим и займутся игроки. Так как история будет переписываться, в дальнейшем мы будем называть прошлым то, что было переписано, а будущим - то, что еще не было. На границе неизменного прошлого и возможного будущего пролегает **горизонт реализации**, разделяя возможности и реальность.

Правила о правилах

Все странные и маловероятные ситуации были вынесены в специальный раздел - дополнительные правила. Общие правила говорят о том, что распитие спиртных напитков в общественных местах запрещено. Дополнительные правила говорят о том, что во время государственных праздников, после восьми вечера, на специально организованных площадках, все-таки можно. Если вы читаете правила впервые, стоит пропустить раздел дополнительных правил и заглянуть в него уже во время игры, если возникнет странная ситуация, в которой не очевидно как поступить. Перед третьей/четвертой игрой стоит ознакомиться со всеми дополнительными правилами.

Если игрок нарушил правила, и остальные заметили это уже после конца хода следующего игрока, то нарушитель не должен понести наказания. Конечно существуют исключения - ситуации в которых нарушение имело колоссальное влияние на ход игры. Поэтому окончательное решение о том, пытались ли все переиграть, остается на усмотрение игроков.

Игра вкратце

Чтобы легче понимать правила, описывающие конкретные аспекты игры, нужно иметь общее представление о всем процессе в целом. Главная задача игроков тривиальная - набрать как можно больше очков. Очки получаются (а иногда и теряются) в момент реализации подготовленных игроками событий. Момент, когда эти события перестают быть просто планами в будущем, и становятся реальностью.

Реализоваться событие может только двумя способами - произойти или не произойти. Не произошедшие события влияют на будущее точно так же, как и произошедшие. Если сейчас вы закроете правила и не сыграете в игру, это будет иметь не меньшие последствия, чем если вы все-таки решите сыграть. От чего зависит произойдет ли событие или нет? От его причинно-следственных связей с другими событиями. И от действий игроков, которые могут попробовать нарушить причинно-следственные связи мелкими событиями.

Например гениальный инженер-одиночка, способный изобрести машину времени, успешно решил ключевые уравнения (причина события) и уже был готов опубликовать сенсационный материал (само событие). Но тут из-за «случайно» пролившегося чая произошло короткое замыкание - результаты последних расчетов не сохранились (воздействие 1). Идя проверить электроштоток инженер в темноте поскользнулся на молоке, «случайно» пролившемся из миски кота, упал и ударился головой (воздействие 2). Придя в себя инженер восстановил свет и вернулся к работе, но сенсационный отчет не был опубликован вовремя (событие не произошло из-за воздействий). Через час инженеру пришло уведомление о выселении, машина времени так и не была изобретена - история мира пошла другим путем. Этот пример был призван объяснить, что такое события и что такое воздействия, в самой игре нет текстового описания того, что происходит.

Итак в ходе игры персонажи организовывают события связывая их между собой, воздействуют на события, которые еще не успели реализоваться и добывают энергию (✓) - единственный ресурс, присутствующий в игре. Теперь перейдем к подробностям...

Подготовка к игре

1. Подготовка игровых элементов

Разложите игровое поле в виде шестиугольника с концентрическими цветными стрелками. Разместите отдельно от поля трек горизонта и положите жетон горизонта (фиолетовый пятиугольник) на первое деление (бледно-желтое). Перетасуйте колоду артефактов и колоду событий (без цветных точек на рубашках) и расположите эти колоды на столе.



Треки горизонта и очков



Рубашка карт событий

2. Подготовка игроков

Игроки случайным образом или по своему выбору выбирают цвета. Когда цвета игроков определены, каждый игрок должен взять:

- Свои стартовые события (отмечены цветным кругом на обороте)
- Жетоны игрока своего цвета (один с 15 на обороте)
- Планшет предметов с воронкой своего цвета на обороте
- 16 жетонов энергии (✓)
- Подсказку с действиями и легендой карты события (по желанию)



Жетоны игроков



Символ воронки на обратной стороне планшета предметов



Жетон энергии

3. Подготовка центрального события

Подбросьте нейтральный жетон. Положите его выпавшей стороной вверх на аналогичный знака, в самом центре поля.



Две стороны нейтрального жетона

4. Занятие начальных позиций

Поместите по одной фишке всех игроков в центр поля. И по одной фишке на деление 2 на треке очков. Определите первого игрока случайным образом (любым удобным для вас способом). Этот игрок получает соответствующий жетон.



Жетон первого игрока

5. Замена карт (играя впервые можете пропустить этот пункт)

При игре втроем, каждый игрок должен в открытую перебирать колоду событий пока не найдет событие, дающее очки ему и не дающее другим двоим игрокам. Найдя такое событие игрок должен заменить им свое поддерживающее событие (см. «Гибкие события» стр. 6). Затем (при любом кол-ве игроков) возьмите по 3 карты из колоды событий. При желании можно заменить одну имеющуюся у вас карту какой-либо из этих трех. Уберите замененные стартовые карты в коробку, а неиспользованные карты верните обратно в колоду и перетасуйте ее.

Развитие партии

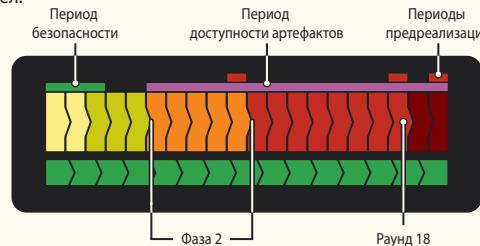
Игровое поле

Развитие партии напрямую связано с полем. Игровое поле это область пространственно-временного континуума, в которой могут путешествовать игроки. А каждый отдельный шестиугольник это узел, в котором может расположиться событие, влияющее на ход истории. Чем ближе узел к центру поля, тем раньше во времени он находится. Поле можно разбить на две части - неизменное прошлое, и изменяемое будущее. Изменить прошлое никак нельзя, невозможно даже попасть в него. Игра разворачивается только в будущем, перед горизонтом реализации. Изначально в будущем находятся все узлы, но постепенно история начнет переписываться, горизонт движется вперед и узлы (начиная с более ранних) начнут попадать в прошлое. Игра завершается тогда, когда все поле становится прошлым и игрокам больше негде находиться.

С другой точки зрения, узлы на поле можно разбить на несколько групп по тому, как далеко от центра они находятся. Такие группы называются **радиусами**. Например первый радиус - все узлы, находящиеся рядом с центральным. А четвертый (максимальный) - все узлы находящиеся у края поля. Радиусы легко различить с помощью круговых цветных стрелок, идущих по полу. Центр поля считается нулевым радиусом. В нем расположено исходное событие, вмонтированное в поле. Это событие считается таким же как и все остальные, организованные игроками. На него распространяются те же правила и механики игры.

Фазы и раунды

Игра состоит из 20 раундов, в каждом из которых игроки делают ход по часовой стрелке, начиная с игрока имеющего наименьший запас ✓. Если у нескольких игроков одинаково мало ✓, то круг начинается с того, кто ходил раньше остальных в прошлом раунде. После того, как раунд завершен, маркер на треке горизонтадвигается вперед на одно деление и следующий первый игрок берет себе соответствующий жетон. Раунды объединены в 5 фаз, отмеченных на треке разными цветами. Каждый раз, когда маркер покидает фазу, все узлы связанные с этой фазой реализуются (как это происходит описано ниже). Эти узлы отмечены на поле круговыми стрелками такого же цвета как и сама фаза. В конце игры завершится последняя фаза и все узлы будут реализованы. Трек начинается с нулевой фазы, которой соответствует нулевой радиус - центральный узел.



Периоды

В течении партии некоторые правила меняются. Периоды, во время которых действуют особые правила, отмечены полосками над треком горизонта. Пока маркер находится под такой полосой, соответствующее правило активно (дальнейшие эти правила расписаны ниже):

- Безопасности (обозначен щитом)
Длится первые три раунда. В это время нельзя атаковать других игроков (но можно приобретать оружие).
- Доступности артефактов (обозначен шестеренкой)
Длится начиная с бого раунда и до конца партии. Только во время этого периода можно получать артефакты при организации событий.
- Предреализации (обозначен сломанной шестеренкой)
Это небольшие периоды по одному раунду, расположенные в конце каждой фазы, начиная со второй. В такие периоды нельзя разыгрывать артефакты из группы "События".

Отображение периодов на треке горизонта проиллюстрировано на предыдущей странице

Победа

Когда игра завершается, выигрывает тот из игроков, который набрал больше всего очков в течении партии. Именно его будущее становится основой для общего будущего. Если двое игроков набрали одинаковое кол-во очков, то важно будет кто начал набирать очки раньше. Подробнее ничья описана в дополнительных правилах.

Время жить здесь и сейчас!

Практически все активности, предметы и артефакты связанные с путешествиями во времени требуют энергии. Это касается и сферы путешествия - механизма, позволяющего героям двигаться во времени и пространстве между узлами континуума. Если игрок теряет последнюю единицу энергии его сфера перестает работать и он сразу же оказывается в том месте и времени где был в этот момент. Больше он не может перемещаться в пространство-времени и фактически выпадает из игры. Тем не менее, этот игрок все еще может выиграть. Потерять последнюю энергию можно как в результате нападения, так и по собственному взвешенному решению.

Ход игрока

Общий подход

В свой ход игрок может совершать описанные ниже действия в любом порядке. В том числе и перемежать их между собой, например двинуться в соседний узел, добыть энергию, двинуться еще раз и снова добыть энергию. Ход завершается тогда, когда игрок больше не может выполнять действия или не хочет этого делать. Изучая доступные действия и их ограничения держите под рукой подсказку, это позволит легче понять о чём идет речь.

Разные действия имеют различные ограничения. Всего есть три типа ограничений:

- По количеству
Например игрок может только раз за ход приобретать предметы. А движение можно совершать столько раз, какова скорость игрока.
- По расходу энергии
Имеется ввиду стоимость, которую придется заплатить за выполнение действия **один раз**. Например движение ограничено не только количеством раз, равному скорости игрока, но и необходимостью платить 1 \checkmark за каждое движение.
- По единицам активности (EA)
На каждый ход игрок имеет 2 EA. Тратить их не обязательно, но EA не накапливаются. Некоторые действия требуют 1 EA, а некоторые 2. Например можно в один ход оказать слабое воздействие (1EA) и добыть энергию (1EA). А вот добыть энергию (1EA) и организовать событие (2EA) в течении одного хода нельзя.

Движение 1 \checkmark , ? раз

Игрок может перейти в соседний **нереализованный** узел, потратив на это 1 \checkmark . Всего в течении одного хода движение можно совершать столько раз, какова скорость персонажа. Изначально скорость всех персонажей равна 2, но ее можно увеличить до 5 с помощью предметов.

Организация события 2EA, 13 \checkmark

Организация события это практически единственный способ набирать очки. Это дорогостоящее и сложное действие, многие нюансы которого зависят от того, какое именно событие организовывает игрок. Ниже этому посвящен отдельный раздел.

Добыча энергии 1EA

С помощью сферы путешествий игрок может добывать энергию. Это довольно сложное занятие потребует 1EA. Кол-во получаемых \checkmark зависит от узла, в котором происходит добыча. В каждом узле отмечено, как много \checkmark можно получить, находясь в нем (это значение равно 3 * радиус узла). Кроме этого, если в узле расположено событие, оно может дополнительно увеличивать получаемое кол-во энергии. Бонус к добыче энергии отмечается синими кругами на картах событий. Обратите внимание на то, что жетоны \checkmark разного номинала имеют слегка разный цвет.

Воздействие на событие

С помощью воздействий на событие игроки могут заставить его реализоваться выгодным для них способом (подробнее в разделе о реализации событий). Воздействие отмечается специальными жетонами, которые игроки выкладывают зеленой стороной около символа \checkmark (чтобы событие произошло) или красной около \times (чтобы событие не произошло). Воздействия уравновешивают друг друга, поэтому вы можете не добавлять жетоны, а убирать уже лежащие. Это будет тоже самое, что добавить жетоны на противоположную сторону. Сокращайте воздействия на противоположных сторонах карты, и используйте жетоны большего номинала, чтобы не загромождать игру.

Игрокам доступно слабое воздействие, которое стоит 1EA и **приносит** игроку 2 \checkmark и сильное (двойное), которое стоит 1EA и 6 \checkmark . При оказании сильного воздействия положите сразу 2 \checkmark на карту события. За ход игрок может оказать максимум 4 воздействия (сильное дважды).



Покупка предмета ?✓, 1 раз

На самом деле игрок не покупает предмет, а получает его через туннель в пространстве и времени с базы, расположенной в его версии будущего. Туннель можно открывать только раз за ход, и в зависимости от предмета на это потребуется разное количество ?✓. Улучшение предметов также считается покупкой. Подробнее о покупке, улучшении и использовании предметов написано в отдельном разделе.

Атака ?✓, 1 раз

Для атаки другого игрока нужно иметь предмет "Энергетическая пушка". Разные уровни усиления оружия наносят разный урон и расходуют разное кол-во ?✓ на выстрел. Но вне зависимости от оружия, вы можете атаковать другого игрока только раз ход. Но разные игроки могут атаковать одну и туже жертву.

Разрядка артефакта 1 раз

Если игрок получил ненужный ему артефакт или остро нуждается в энергии он может разрядить артефакт, изъяв из него 22?✓. Сделать это можно только с артефактами, находящимися у вас в руке. Разряжать артефакты которые уже введены в игру (лежат на столе) нельзя. После разрядки артефакт идет в сброс, при этом игрок должен показать, какой именно артефакт он разрядил.

Обмен

Находясь на одной клетке игроки могут обмениваться ?✓ и артефактами в ход любого из них. Но обмениваться картами событий нельзя. При обмене артефактами карты из руки передаются в руку (и не показываются остальным игрокам), а карты со стола передаются на стол. Состояние разыгранных артефактов (жетоны и т.д.) полностью сохраняется. Обмен может быть совершен только при обоюдном согласии.

Добор карт событий

Если после завершения хода у игрока в руке меньше 5ти карт событий, то он должен их пополнить. Для этого игрок берет 3 карты (4 если игроков трое) из колоды событий и, не показывая их остальным, выбирает одну. Остальные карты идут в сброс. Добор карт происходит уже после завершения хода - следующий игрок может начинать ходить. Окончательно определиться с выбором нужно до следующего своего хода. Если карты в колоде подошли к концу перетасуйте сброс и используйте его.

Структура карт событий

События - главный элемент игры. На картах событий довольно много пометок, но среди них можно выделить несколько групп.

Причинно-следственные связи

Связи обозначаются цветными линиями, которые могут располагаться у любой стороны карты. Связи имеют тип и направление. Тип связи определяется ее цветом. Зеленый означает причину, а красный - помеху. Направление связи определяется входящей либо исходящей из нее стрелкой. Если стрелка входит в связь, то это связь направленная вперед. То-есть это событие может воздействовать на какое-то событие в будущем. Если стрелка выходит из связи - это связь назад. То-есть событие подвергается воздействию какого-то события из прошлого.

Очки игроков

Цвет центрального шестиугольника определяет, будут ли игроки терять очки (красный) или получать (зеленый). В редких случаях центральный шестиугольник может быть серым. Это означает, что очки игроков не будут меняться при реализации события. Цветные дуги в центре карты соответствуют цветам игроков, очки которых могут изменяться. Как правило дуги две. Одна отмечена ✓ - очки этого игрока изменятся если событие произойдет, а другая X - очки этого игрока изменятся если событие не произойдет. В редких случаях карты имеют только одну дугу.

Желтые круги расположенные на желтой орбите означают количество очков которые игрок получит или потеряет. Один круг - одно очко. Чаще всего этой отметки нет. В таком случае очки увеличиваются или уменьшаются на 1.

Другое

Кроме связей и очков, есть отметки, обозначающие различные дополнительные нюансы. В самом центре карты может находиться символ артефакта (шестеренка) или круговые меки двух видов. Символ артефакта означает, что при организации события может быть получен артефакт (см. раздел об артефактах). А круговые метки определяют в каких узлах можно организовывать событие (см. раздел об организации событий).

Также на карте могут находиться синие круги на синей орбите - бонус добычи ?✓. При добыче в узле, где организовано это событие, игрок получает дополнительно по 1?✓ за каждый синий круг.



Организация событий

Собственно организация

Потратив 2EA и 13X 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 уравновесятся 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.



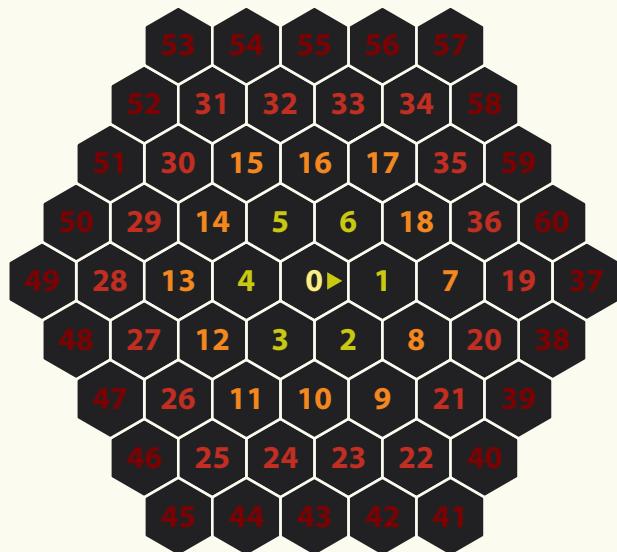
Можно организовывать на радиусах 3 и 4, а на 1 и 2 нельзя



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 завершившийся 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 очков около фишками каждого игрока токен 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 "r". Причина дает +r очка реализации, если связанное событие произошло и -r если нет. Помеха же наоборот - дает +r если связанное событие не произошло и -r 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 +r, иначе -r.

Воздействия игроков

Мы оценили воздействие 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 вычтите цифры на красных жетонах.

Окончательное решение

Мы учили все факторы, влияющие на реализацию события - пришло время определить его судьбу. Если в результате кол-во очков реализации больше нуля, то событие произошло, а если меньше - не произошло. Если все факторы оказались в равновесии и очков ровно ноль, то исход решает жетон, который выложил организатор события, когда вводил его в игру (см. предыдущий раздел). У исходного события, находящегося в центре поля, нет организатора. Поэтому вместо жетона организатора используется нейтральный жетон, выкладываемый во время подготовки к игре.

Последствия

Теперь мы знаем, произошло событие или нет. Пора начислить или забрать очки у одного из игроков, как описано выше. Затем игроки, находящиеся в реализуемом узле, должны перейти в любой соседний нереализованный узел по своему выбору. Переход не будет стоить λ , и осуществляется по кругу, начиная с игрока который был первым в завершившемся раунде.

Пора закончить реализацию узла. Если в узел не было события поместили в его центр серый жетон с пометкой \emptyset . Если в узле было событие уберите с него все жетоны и другие игровые элементы, кроме жетонов связанных с будущим. Это могут быть жетоны усиления связи или жетоны связи логистического события (см. ниже). Затем, если событие произошло поместите в его центр жетон реализации зеленой стороной вверх, а если нет - красной.

Комплексный пример

На примере изображена запутанная игровая ситуация. Распутаем её!

Для начала определим влияние связей. Текущее событие имеет связь-причину назад к нижнему. По умолчанию сила связи 2, но жетон усиления поднимает ее до 3. Связь является причиной (зеленая) и событие произошло (зеленое), значит связь с нижним событием дает + силу, то есть +3. Также текущее событие имеет связь-помеху назад к верхнему. Но верхнее перекрывает эту связь своей причиной вперед. Сила этой связи будет 4 (2 по умолчанию + 2 от жетона). Верхнее событие не произошло (красное), но связь является причиной (зеленая), значит эта связь дает - силу, то есть -4. Итого, +3 снизу и -4 сверху, получаем воздействие связей равное -1.

Игроки расположили 2 хеленых жетона около \checkmark , что дает +2. И 1 красный жетон около \times , что дает -1. Таким образом воздействие игроков будет +1. Суммируем воздействия связей и игроков и получаем 0. В таком случае решающую роль играет жетон игрока, организовавшего событие (желтый). Этот жетон находится около \checkmark - событие происходит.

Цвет центрального шестиугольника красный, значит игроки будут терять очки. Желтой орбиты, определяющей количество очков, нет - будет потеряно 1 очко. Событие произошло, а цвет дуги под знаком \checkmark оранжевый. Следовательно оранжевый игрок теряет 1 очко.

Теперь нужно убрать все жетоны, кроме одного жетона усиления связи, который направлен в будущее, и накрыть событие жетоном реализации зеленой стороной вверх (как на нижнем событии)

Гибкие события

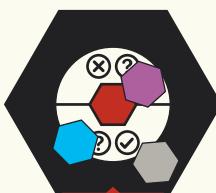
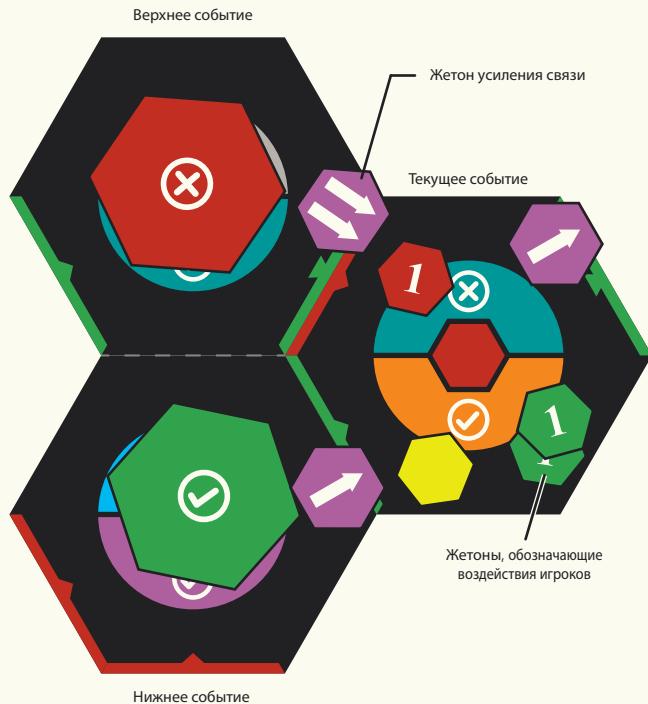
Есть события, обладающие дополнительной гибкостью. Некоторые их параметры можно настроить во время организации. На карте это отмечено знаками $\langle ? \rangle$. Всего таких события 3:

- Атакующее**
Организовывая это событие, разместите на белых дугах жетоны двух других игроков, участвующих в игре. В дальнейшем считайте, что именно эти цвета указаны на дугах.

- Поддерживающее**
Организовывая это событие, разместите на одной из белых дуг жетон другого игрока участвующего в игре. Не возбраняется заранее договориться с ним, чтобы он указал вас, разыгрывая аналогичное событие. Вторая дуга считается пустой.

- Логистическое**
Организовывая это событие, игрок может разместить на границах карты жетоны связей и жетоны усиления удобным ему образом. Но так, чтобы событие имело **хотя бы одну связь назад**, суммарная сила связей не превышала 8, а сила любой конкретной связи 4. Связь обозначенная жетоном полностью эквивалентна обычным связям нанесенным на карты событий и ее сила так же равна 2.

При разыгрывании поддерживающего и атакующего события выкладывайте свой жетон подальше от центра, чтобы он не путался с жетонами выбранных игроков. Поторопитесь! Если не успеете разыграть их вовремя, они останутся в вашей руке до конца партии!



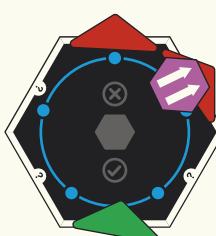
Атакующее событие

Если событие произойдет, очко потеряет синий игрок, а если нет - фиолетовый. При равновесии событие произойдет (серый жетон).



Поддерживающее событие

Оранжевый игрок получит очко, если событие не пройдет. А если пройдет то никто ничего не получит. При равновесии событие не пройдет (бирюзовый жетон).



Логистическое событие

Заданы одна прямая связь назад и две инвертированные вперед. Одна из инвертированных связей усиlena на 2. Таким образом выполнены все 3 условия: есть связь назад, общая сила связей не больше 8 (равно 8), и нет ни одной связи, сила которой превышала бы 4 (силы связей 2, 4 и 8).

Предметы

Планшет предметов

У каждого игрока есть свой планшет, отмечающий наличие предметов, их состояния и характеристики. Один раз в ход вы можете приобрести предмет, потратив на это λ равное цене, указанной на планшете. Чтобы отметить приобретение, разместите на планшете жетон своего цвета поверх указанной цены.

Есть предметы, имеющие несколько ступеней улучшения. Улучшение также считается покупкой, поэтому нельзя делать два улучшения или улучшение и покупку в рамках одного хода. Для предметов, которые можно улучшать, указано несколько значений параметров. В том числе и параметра "Цена". При улучшении предмета заплатите цену следующей ступени и наройте ее жетоном (не двигайте предыдущий жетон, а добавьте еще один). Применяя предмет не забывайте использовать значения, соответствующие улучшению (расположенные под последней закрытой ценой).

Иногда правила предписывают сбросить предмет. В таком случае уберите все связанные с ним жетоны с планшета. В дальнейшем вы можете снова купить этот предмет.

Боевые предметы

Энергетическая пушка позволяет во время своего хода атаковать другого игрока, который находится в одном узле с вами. Это обойдется вам в кол-во λ равное значению параметра "Расход", а жертва теряет кол-во λ , равное значению параметра "Урон". Вы можете атаковать только раз за ход.

Генератор щита в отличии от энергетической пушки, работает за счет энергии континуума, то-есть вам не придется платить за его использование. Каждый раз, когда вас атакуют, вы теряете меньше λ . Параметра "Защита" показывает, на сколько именно меньше λ вы будете терять.

Инструменты

Ускоритель увеличивает скорость персонажа. Вам все еще придется платить 1λ за каждое движение, но ускоритель позволит совершать 3, 4 или даже 5 движений за один ход.

Кинетический накопитель - устройство накапливающее в себе энергию при вашем перемещении. Правда изъять ее можно только всю сразу и после этого накопитель придет в негодность. После покупки предмета, кладите на его поле с пометкой энергии по 1λ каждый раз, когда ваша фишка перемещается по полю. В любой момент своего хода вы можете достать все λ из предмета, но при этом придется его сбросить. Накопитель работает при любом перемещении, а не только когда вы совершаете движение. Энергия в накопителе копится не бесконечно - максимум в нем может быть 65λ .

Усилитель связей, как можно догадаться из названия, позволяет усиливать связи. Купив этот предмет, положите на него λ - это заряды усилителя. В свой ход вы можете усилить любую связь, идущую в узел, в котором вы находитесь или из него. Для этого расположите жетон усиления связи на нужной границе, одинарной стрелкой вверх так, чтобы она вела от более раннего узла к более позднему. При этом уберите 1λ с усилителя связей. За ход делать это можно не более 3 раз. Если был сброшен последний жетон λ сбросьте и сам усилитель. Сброс предмета не сбрасывает счетчик использований за ход.

Сокращайте жетоны - если на одной границе лежит два жетона с одинарной стрелкой, переверните один из них двойной стрелкой вверх а второй уберите. Обратите внимание, что нельзя усиливать связи, сила которых 4 или более.

Пример

Ниже изображен планшет фиолетового игрока с предметами:

1. Энергетическая пушка (II). Цена улучшения 7, урон 18, выстел 5.
2. Генератор щита (I). Цена улучшения 4, защита 4.
3. Ускоритель (III). Скорость игрока 5.
4. Кинетический накопитель. Куплен и заряжен на 26λ .
5. Усилитель связей. Куплен и имеет еще 3 заряда.



Артефакты

Артефакты - редкие предметы, запутавшиеся в пространство-времени осколки исчезнувших временных линий. В некотором роде это останки других персонажей, так как переписывание временных линий происходит постоянно. Получить артефакт можно организовывая событие с соответствующей отметкой в центре, если уже наступил период доступности артефактов: с 6 раунда и до конца партии (отмечен фиолетовой полосой с шестеренкой на треке горизонта). Артефакт получается именно в момент организации события, а не в момент реализации. При его получении, игрок берет в закрытую себе в руку верхнюю карту из соответствующей колоды.

В любой момент своего хода игрок может разыграть артефакт из своей руки выложив его на стол. Нельзя разыгрывать артефакт, если игрок уже имеет такой же на столе. Также артефакт из руки можно разрядить, чтобы получить содержащуюся в нем энергию. Игрок получает 22λ , а артефакт уходит в отбой. Игрок обязан показать какой именно предмет он сбросил. Артефакт можно получить, разыграть и использовать в рамках одного хода. После того, возможности артефакта будут исчерпаны, он не сбрасывается (если иное не указано в описании). Таким образом, как правило, игрок не может использовать два одинаковых артефакта в одной игре даже поочередно.

Все артефакты разделены на три группы, которые отмечаются однотонными кругами на их картах. В течении одного хода игрок не может применять два артефакта из одной и той же группы. Артефакты принадлежащие к группе "События" (зеленая метка) нельзя разыгрывать в последнем раунде каждой фазы. Это отмечено периодом предреализации на треке горизонта. Детальное описание того, как именно работает каждый из артефактов можно найти в Каталоге Артефактов.

Группа «Движение»

Группа «Энергия»

Группа «События»

Дополнительные правила

Ничья

В случае если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, победителем становится тот, кто имел больше очков после первой фазы, так как более ранние события оказывают большее влияние на будущее. Если и это не решило спор сравните очки, после завершения 2ой фазы, а затем после третьей. Маркеры игров, выкладываемые перед началом реализации каждой фазы позволят вам восстановить историю.

Идеальный баланс

Игра старается поддерживать баланс между причинами и помехами. Поэтому играя не полным коллективом желательно выбирать цвета игроков так, чтобы связи назад на их атакующих начальных картах чередовались. Это не правило, а просто рекомендация. Если вам действительно нравится какой-то цвет - не отказывайте себе в удовольствии выбрать именно его.

Слишком много очков

Если игрок должен набрать 15-ое очко, которого нет на треке, положите перед треком жетон цвета игрока с пометкой 15, а фишку передвиньте на деление 0.

Горизонтальный серфинг

Когда игрок оказывается в реализуемом событии, он должен переместиться в любое соседнее не реализованное событие. При этом не запрещается выбирать событие того же радиуса, которое должно реализоваться следующим. Таким образом игрок может переместиться по кругу вплоть до последнего события в радиусе.

Усилитель связей и особые связи

Усилитель связей может усиливать любые связи. При усилении связей, созданных логистическим событием размещайте жетоны усиления поверх жетонов связей. А при усилении связей созданных Иглой Лахесис размещайте жетоны усиления мод маркером цели связи. В любом случае сохраняется ограничение максимальной силы связи (4).

Кин. накопитель и особые перемещения

Как и указано в описании кинетического накопителя, он заряжается при любом перемещении. При переходе игрока в соседнее событие во время реализации накопитель получает по $\sqrt{2}$ за каждое перемещение. При перемещении с помощью Генератора Свертывания, накопитель получает 1 $\sqrt{2}$ вне зависимости от расстояния. Даже при переходе в V616Mon и использовании червоточины.

Клубок Судеб и доброр событий

Пока клубок судеб не разыгран, он считается артефактом в руке игрока. Если у игрока после конца хода на руках 4 карты события и Клубок Судеб он должен добрать еще одну карту события.

Движение с помощью Генератора Свертывания

Использование генератора свертывания считается движением. Как в случае перемещения в узел (с расходом заряда артефакта), так и в случае прохода через червоточину. То-есть эти перемещения учитываются в лимит скорости игрока и, как было указано выше, заряжают кинетический накопитель.

Щиты и поле антизаряда

Поле создаваемое при коллапсе артефакта имеет совершенно другую природу, нежели энергетическая пушка - щиты против него бесполезны. Игроки в любом случае будут терять $\sqrt{2}$ до тех пор, пока будет компенсирован весь антизаряд.

Глубокая ничья

Если игроки набрали одинаковое кол-во очков при этом с одинаковой динамикой, победителем считается тот кто сохранил наибольший потенциал (имеет больше всего $\sqrt{2}$). При этом считаются только $\sqrt{2}$ имеющиеся у игрока и $\sqrt{2}$ в кинетическом накопителе. Если и здесь кандидаты оказались наравне, то они оба считаются победителями.

Публичная информация

Игроки должны держать свою энергию так, чтобы остальным было видно ее количество. Либо в любой момент честно отвечать на вопрос об этом. Но это правило не действует в период между розыгрышем Клубка Судеб и открытием ставок игроков.

Бесконечный обмен

Обмен действительно не имеет ограничения ни по количеству раз, ни по ЕА, ни по $\sqrt{2}$. Поэтому его можно проводить сколько угодно раз в рамках одного хода.

Использование раз в ход и обмен

Если один игрок использует артефакт, а затем передаст его другому игроку, он также может использовать его в свой ход. Даже если его ход будет в том же раунде.

Артефакты без заряда и обмен

Можно передать артефакт даже если он не имеет больше зарядов, и по сути не работает. Это может быть полезно, если игрок у которого находится артефакт имеет еще один такой же и правила не дают ему ввести дубликат в игру.

Недостаток событий для выбора

Теоретически возможна ситуация, когда игрок не может взять достаточно карт для выбора нового события в руку. Такое может произойти только если другие игроки уже удерживают на руках по несколько карт выбирая из них. Игра останавливается и все игроки, удерживающие карты, должны осуществить выбор ибросить лишнее. Затем этотброс тасуется и игрок добирает столько карт, сколько ему не хватало для выбора.

Многократное усиление в один ход

Каждое усиление происходит отдельно. То-есть вы не можете найти связь с силой 3, и усилить ее сразу трижды, получив 6. После первого усиления ее сила станет 4 и провести второе усиление будет уже нельзя.

Игла Лахесис и транзитные связи

Игла Лахесис нельзя применять если источник и цель уже связаны между собой. Но это правило не включает в себя транзитную связь - случай, когда источник связан с узлом, который в свою очередь связан с целью. Тем не менее если источник и цель связаны с использованием этого артефакта, связать их повторно нельзя.

Использование раз в ход и Дыра в коробке

В отличии от большинства других артефактов, в случае Дыры в коробке не вполне понятно что считается использованием, а что нет. В течении всего своего хода игрок может добирать $\sqrt{2}$ из артефакта (не больше 10 в сумме). Но вязя хотя бы один $\sqrt{2}$ игрок теряет возможность использовать другие артефакты из группы "Энергия". Аналогично, использовав другой артефакт из этой группы игрок теряет возможность брать $\sqrt{2}$ из Дыры в коробке. Возврат долга не считается использованием артефакта.

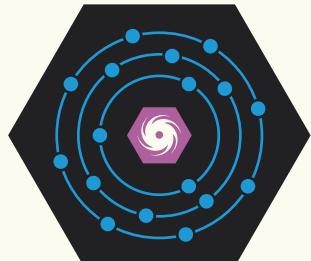
Каталог артефактов

Генератор свертывания

Артефакт сворачивающий континуум так, что сфера путешествия может за одно движение переместиться в любой узел, включая V616 Mon. V616 Mon это двойная звезда в созвездии Единорога на расстоянии 3000 св. лет от Солнца. Первый компонент - обычная звезда, второй компонент - невидимый объект с огромной массой (вероятно черная дыра). Масса второго компонента достаточна, для создания искажения пространство-времени, подобного искажению, в котором работают сферы путешествия. Были рассчитаны координаты одной точки, в которой, теоретически, должна работать сфера путешествия. В этом узле невозможно организовать событие, но можно добывать энергию (17X за раз). Генератор свертывания имеет ограниченное число зарядов.

Разыграв артефакт расположите узел V616 Mon рядом с полем, но так, чтобы он не контактировал с узлами континуума. Попасть этот узел можно только использовав артефакт. Положите 4X из банка на карту предмета. Каждый раз используя артефакт убирайте с нее 1X и тратите 1X из своего запаса, чтобы совершить движение в любой нереализованный узел. При перемещении в V161Mon расположите жетон червоточины в узле, который покидает. Любой владелец генератора свертывания (даже если он не имеет зарядов) может перейти из этого узла в V161Mon или обратно как при обычном движении (оплатив X и не тратя заряды артефакта). Но после этого червоточина закрывается - будьте аккуратны, чтобы не оказаться в ловушке V616Mon навечно. Движение через уже созданные червоточки не считается использованием артефакта.

Генератор свертывания единственный артефакт, который относится к группе «Движение» (желтая)



Узел V616Mon



Жетон червоточины



Текущий антизаряд равен 25, а значит игрок может занять еще максимум 7X . 25 попадает в красный интервал $(21-32)$, значит после конца хода напряженность вырастет на 4 - с 3 до 7 . При условии, что игрок не будет возвращать X .

Самый сложный, из известных артефактов. Позволяет получать X "в долг". При генерации энергии, внутри артефакта возникает антизаряд, который вызывает рост напряженности до тех пор, пока энергия не будет возвращена. Предполагается, что устройство работает за счет миниатюрной черной дыры и эффекта излучения Хокинга, но это только догадка. **Аккуратно! Возможно саморазрушение!**

Разыграв артефакт расположите жетон X на нулевом делении шкалы напряженности. В течении своего хода можете брать из банка до 10X и класть столько же X из банка на поле "Антизаряд", которое отмечает ваш долг. Максимально возможный антизаряд - 32, при его достижении занимать X больше нельзя. Также в любой момент своего хода можете потратить любое кол-во X чтобы на столько же снизить антизаряд (это не считается использованием артефакта). После завершения хода передвиньте жетон на шкале напряженности в соответствии с антизарядом (таблица справа от поля антизаряда). Чем больше антизаряд тем быстрее растет напряженность.

Если маркер напряженности должен двинуться за пределы шкалы, артефакт сразу же аннигилирует. Из-за чего создается поле, поглощающее энергию игроков. Первым под действие поля попадает сам владелец, затем остальные игроки начиная с тех, кто находится ближе к владельцу. Если несколько игроков находятся на одном расстоянии от владельца он сам решает в какой последовательности они пострадают. Игрок попавший под действие поля теряет столько X , сколько осталось антизаряда. Если он имеет меньше X , то теряет все и его сфера перестает работать. За каждый X потерянный игроками убирайте 1X с поля "Антизаряд". Как только оно опустеет уберите артефакт в коробку и продолжайте игру.

Дыра в коробке относится к группе «Энергия» (синяя)

Игла Лахесис

Артефакт позволяет соединять причинно-следственными связями пару узлов расположенных на расстояние до 2. Расстояния измеряется напрямую (без обхода реализованных узлов) и без учета самих соединяемых узлов. Разыграв артефакт возьмите 3 пары маркеров источника и цели. Маркеры одной пары имеют одинаковые метки в виде точек. В свой ход можете выложить эти маркеры на два узла связав их. Маркер источника кладется на узел из которого направлена связь, а маркер цели на узел в который она направлена. Источником всегда становится тот узел, в котором находится игрок в момент использования артефакта. Разные стороны маркеров позволяют указать тип связи (причина/помеха). Иглу можно применить только если источник располагается раньше цели во времени и эти два узла еще не связаны между собой.

Если маркер был установлен в пустой узел, а позже в нем было организовано событие, оно становится источником/- целью связи. Во время реализации источника не нужно убирать с него маркер. Для удобства можно повернуть маркеры так, чтобы они указывали друг на друга. Связи созданные с помощью Иглы Лахесис имеют такую же силу, что и обычные связи.

Игла Лахесис относится к группе «События» (зеленая)



Парные жетоны (точки снизу)
прямой связи (зеленый фон)
левый цели, правый источника
(положение стрелок)

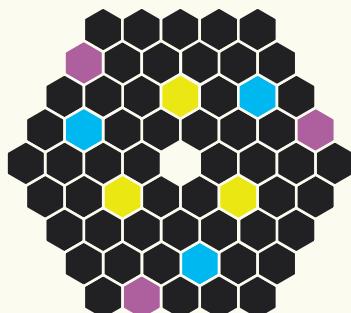
Каталог артефактов

Симметричный стабилизатор

Симметричный стабилизатор позволяет создать искажение, которое оказывает воздействие на события, находящиеся в симметричных узлах. Истоки его названия, не соответствующего сути, скрыты в глубинах прошлого. Разыграв артефакт положите на него 2 \mathbb{A} , которые буду обозначать его заряды. В свой ход вы можете использовать артефакт, потратив один его заряд, чтобы оказать 3 воздействия на событие, в том узел, в котором находитесь. Вы сами решаете, будет ли воздействие положительным или отрицательным. При этом воздействие такой же направленности и силы будет оказано на 2 симметричных узлов в том же радиусе. Воздействие артефакта отмечается и работает точно так же как и воздействие, оказанное игроками напрямую.

Если воздействие (основное или симметричное) оказывается на узел, в котором нет события, отметьте это специальными жетонами отложенного воздействия. При организации события в этом узле, отложенное воздействие должно быть сразу же применено к нему (как обычное воздействие).

Симметричный стабилизатор относится к группе «События» (зеленая)



Несколько примеров симметричных узлов.
Каждая симметричная группа окрашена в различный цвет.

Модуль “Коллектор”

Модуль “Коллектор” усиливает возможности сферы путешествий в области добычи энергии. Он позволяет при добыче энергии использовать бонус не только того события, в узле которого находится игрок, но и всех соседних нереализованных событий (бонусы складываются). Эффект артефакта распространяется только на бонусы добычи, указанные непосредственно на картах событий (синие круги). Модуль в любом случае добывает для игрока хотя бы 5 дополнительных \mathbb{A} , даже если рядом нет ни одного события. Но вместе с этим артефакт не может принять и передать игроку больше 13 дополнительных \mathbb{A} за одну добычу. Модуль имеет 3 заряда, которые отмечаются с помощью жетонов \mathbb{A} на его карте. При добыче энергии игрок сам решает, будет ли он применять артефакт. Относится к группе «Энергия» (синяя)



Жетоны отложенного воздействия.
Слева 3 против, справа 3 за.

Клубок судеб

Небольшая сфера, позволяющая организовать событие, которое оказывает влияние на все версии будущего. Это артефакт невозможно выложить на стол как другие артефакты - при использовании он сразу же выкладывается на поле как событие (без затрат ЕА и \mathbb{A}). Клубок Судеб располагается в узле, в котором находится владелец артефакта, и не может быть разыгран если в этом узле уже есть событие. После розыгрыша расположите планшет ставок около игрового поля. Каждый игрок берет по одному жетону реализации, а владелец Клубка берет 3 жетона. Затем каждый игрок в закрытую переворачивает свой жетон по своему усмотрению - это будет ставка игрока на то, произойдет событие или нет. Также игроки могут добавлять на жетоны реализации \mathbb{A} из своего запаса, это будет эквивалентно оказанию воздействия. Удобно делать все это на столе, и затем накрыть рукой.

Когда все игроки готовы, ставки открываются - сторона жетона реализации выбранная игроком определяет при каком варианте реализации Клубка Судеб он получит очки. Это отмечается жетоном цвета игрока на планшете ставок. А все \mathbb{A} с жетона реализации переносятся на соответствующую половину Клубка Судеб в виде воздействий. При этом игрок должен скинуть 7 \mathbb{A} из своего запаса за каждое воздействие. Ставка владельца артефакта содержит 3 жетона реализации, каждый из которых срабатывает точно так же как и у остальных (цветной жетон на планшете, \mathbb{A} на воздействия, доплата за воздействия вброс). Игрок, разыгрывающий артефакт, не обязан выкладывать все жетоны реализации в своей ставке одной стороной. Таким образом он может рискнуть поставив 3 жетона на один исход реализации события, либо сыграть более осторожно и расположить 2 жетона с одной стороны и 1 с другой.

В колоде присутствует два Клубка Судеб и планшет ставок разделен на две части. Чтобы не путать ставки, обратите внимание на символы в центре событий и в центре секций на планшете. Клубок судеб относится к группе «События» (зеленая)

