

## 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 ту же жертву.

## Разрядка артефакта 1 раз

Если игрок получил ненужный ему артефакт или остро нуждается в энергии он может разрядить артефакт, изъав 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 игроками), 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 измениться. 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 метки 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.

