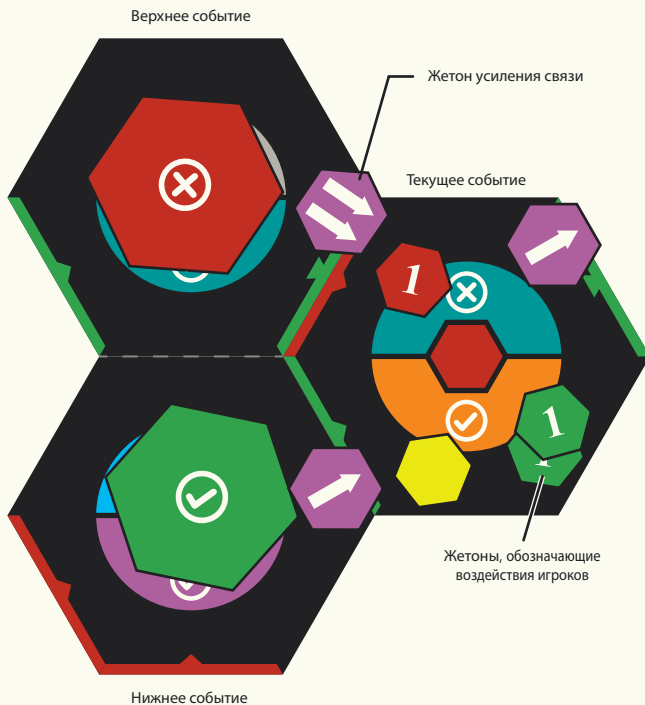


Окончательное решение

Мы учли 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 \mathcal{N} , и осуществляется по кругу, начиная с игрока который был первым в завершившемся раунде.

Пора закончить реализацию узла. Если в узел не было события поместите 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 зеленых 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.

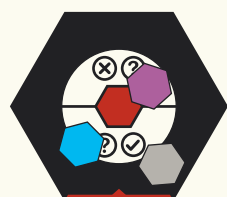
Теперь нужно убрать все жетоны, кроме одного жетона усиления связи, который направлен в будущее, и накрыть событие жетоном реализации зеленой стороной вверх (как на нижнем событии)

Гибкие события

Есть события, обладающие дополнительной гибкостью. Некоторые их параметры можно настроить во время организации. На карте это отмечено знаками «?». 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.

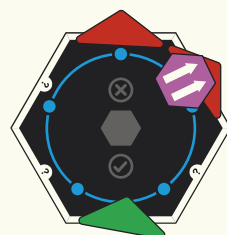
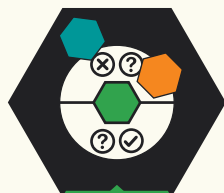
При розыгрыше поддерживающего и атакующего события выкладываяте свой жетон подальше от центра, чтобы он не путался с жетонами выбранных игроков. Поторопитесь! Если не успеете разыграть их вовремя, они останутся в вашей руке до конца партии!



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 произойдет. А если произойдет то никто ничего не получит. При равновесии событие не произойдет (бирюзовый жетон)



Логистическое событие

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