

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 (M)
- Подсказку с действиями и легендой карты события (по желанию)



Жетоны игроков



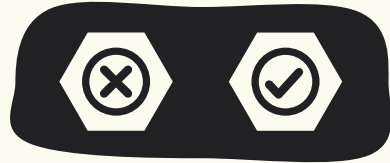
Символ воронки на обратной стороне планшета предметов



Жетон энергии

3. Подготовка центрального события

Подбросьте нейтральный жетон. Положите его выпавшей стороной вверх на аналогичный знак, 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 начнёт переписываться, горизонт двинется вперед и узлы (начиная с более ранних) начнут попадать в прошлое. Игра завершается тогда, когда все поле становится прошлым и игрокам больше нигде 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 полю. 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 M. Если у нескольких игроков одинаково мало M, то круг начинается с того, кто ходил раньше остальных в прошлом раунде. После того, как раунд завершен, маркер на треке горизонта движется 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.

