

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 (детальнее 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 4-го раунда и до конца партии. Только во время этого периода можно получить 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 энергию. 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 чем 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 EA 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 EA , ? раз

Игрок может перейти в соседний *нереализованный* узел, потратив на это 1 EA . 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 EA

Организация события это практически единственный способ набирать очки. Это дорогостоящее и сложное действие, многие нюансы которого зависят от того, какое именно событие организывает 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 EA зависит от узла, в котором происходит добыча. В каждом узле отмечено, как много EA можно получить, находясь в нем (это значение равно $3 \times \text{радиус узла}$). 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 EA 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 уравнивают 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 EA и сильное (двойное), которое стоит 1EA и 6 EA . При оказании сильного воздействия положите сразу 2 EA на карту события. За ход игрок может оказать максимум 4 воздействия (сильное дважды).

