

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 событие 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 ⚡ за каждое перемещение. При перемещении с помощью Генератора Свертывания, накопитель получает 1 ⚡ вне зависимости от расстояния. Даже при переходе в V616Mop и использовании червоточины.

Клубок Судеб и добор 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 ⚡ 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 ⚡). При этом считаются только ⚡ имеющиеся у игрока и ⚡ 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 ⚡ . 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 достаточное количество 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 и сбросить лишнее. Затем этот сброс тасуется и игрок добирает столько карт, сколько ему не хватало для выбора.

Многokrатное 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

Иглу 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 отличие 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 ⚡ из артефакта (не больше 10 в сумме). Но взяв хотя бы один ⚡ игрок теряет возможность использовать другие артефакты из группы "Энергия". Аналогично, используя другой артефакт из этой группы игрок теряет возможность брать ⚡ из Дыры в коробке. Возврат долга не считается использованием артефакта.