

Солнечная Долина

Карточная игра

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Солнечная долина. Карточная игра» — это быстрая настольная игра, в которой вы создадите уютную горную долину. В ходе игры вы сможете выбирать, чем будет богата ваша земля: высокими горами или шумными городами, полями подсолнухов или овечьими пастбищами. Железная дорога свяжет вместе города и сделает жизнь в долине доступной и комфортной. Вы готовы к путешествию? Поезд уже отправляется!

СОСТАВ ИГРЫ

- 135 карт:
 - 6 двусторонних карт стартовых городов
 - 120 карт долины
 - 6 наборов с 20 одинаковыми картами, наборы отличаются цветом рубашки*
 - 9 двусторонних карт целей
- 6 фишек долинных экспрессов
- блокнот для подсчёта очков
- правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт фишку долинного экспресса, карту стартового города и 20 карт долины, рубашка которых совпадает с цветом



крыш на карте стартового города. Оставшиеся карты стартовых городов, карты долины и фишки долинных экспрессов уберите в коробку — они вам не понадобятся.

2. Перемешайте карты целей, затем переверните несколько из них и выложите в центре стола 3 случайные карты целей. Вместо этого вы можете сами выбрать, какие 3 карты целей использовать в игре. Рекомендуем использовать цели, связанные с разными типами карт. Для первой игры возьмите карты «Бескрайнее поле», «Отары овец» и «Долгий путь». Оставшиеся карты целей уберите в коробку. Условия карт целей подробно описаны на стр. 8–11.



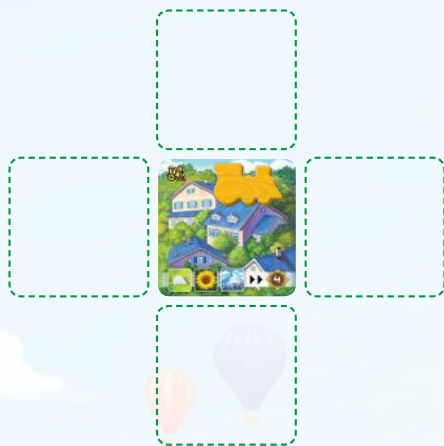
«Бескрайнее поле», «Отары овец» и «Долгий путь»

Вариант для игры с детьми: не используйте карты целей. Пусть дети сначала привыкнут к основным правилам.

3. Каждый игрок кладёт перед собой карту стартового города и ставит на неё фишку долинного экспресса. Этой фишкой будет отмечаться город, до которого добрался долинный экспресс. Вокруг каждого стартового города должно оставаться место, куда будет расширяться долина.



4. Каждый игрок перемешивает свои карты долины и складывает стопкой рядом с собой лицевой стороной вниз.



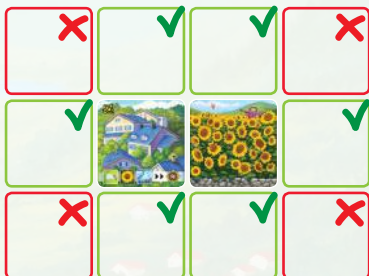
Пример подготовки играющего синими

ХОД ИГРЫ

Игра длится 3 раунда, во время которых каждый игрок будет строить свой собственный город. В каждом раунде игроки одновременно выполняют действия в следующем порядке:

1. Каждый игрок берёт на руку 7 карт из своей колоды.

2. Каждый игрок выбирает одну карту на руке, раскрывает её и выкладывает перед собой на любое место рядом с любой уже выложенной картой (по горизонтали, вертикали, но не по диагонали). Карты раскрываются и выкладываются *одновременно*.



Важно: ранее выложенные карты нельзя вращать или перемещать.

3. Каждый игрок должен передать оставшиеся на руках карты своему соседу слева.
4. Повторяйте шаги 2–3 до тех пор, пока на руках у игроков не останется по одной карте долины.
5. Оставшуюся карту игрок кладёт под низ своей колоды. На этом раунд закончен.

Обратите внимание: карта, которую вы оставите в первом раунде, вернётся вам на руку в третьем раунде. Карта, отложенная во втором раунде, к вам уже не вернётся.

В каждом раунде игроки выложат по 6 карт. Таким образом, к концу игры каждая долина будет состоять из 19 карт (1 карта стартового города и 18 карт долины).

КАРТЫ ДОЛИНЫ И КОМБИНАЦИИ

В конце игры **города, фермеры и горы** приносят победные очки за комбинации из карт, находящихся рядом с ними (*по горизонтали и вертикали, но не по диагонали*). Таким образом всего в одной комбинации может участвовать от 1 до 4 карт.

Сами комбинации и получаемые за них очки указаны на картах городов, фермеров и гор. Очки приносит только полностью собранная комбинация. Карты могут участвовать сразу в нескольких комбинациях, но за каждую комбинацию очки начисляются только один раз.



Город с собранной комбинацией приносит 4 очка

- **Города** приносят очки за карты овец, полей, гор и/или озёр рядом с ними. В левой части карты указано, какую комбинацию надо собрать, в правой — сколько очков она принесёт. В примере справа, если рядом с городом будут лежать карта овцы и карта поля, вы получите 3 очка. При этом каждая комбинация приносит очки только один раз,



поэтому, если рядом с городом у вас две овцы и два поля, вы всё равно получите только 3 очка. Также города приносят очки за остановки долинного экспресса (см. ниже).

- **Фермеры** приносят очки за карты овец, полей и/или озёр рядом с ними. В левой части карты указано, какую комбинацию надо собрать, в правой — сколько очков она принесёт. **Карты фермеров считаются картами полей.**



- **Горы** приносят очки за карты полей рядом с ними. Если рядом с горой лежит одна карта поля, вы получите 1 очко, если две — 2 очка, если три — 4 очка, а если все четыре — 6 очков.



- Каждое **озеро** приносит 1 очко. Комбинации карт рядом с картой озера дополнительных очков не приносят.



- Карты **полей и овец** не приносят очки сами по себе, но могут участвовать в комбинациях.



ДОЛИННЫЙ ЭКСПРЕСС

Фишка отмечает последнюю остановку вашего долинного экспресса. Как только вы соедините карту города, на которой стоит фишка долинного экспресса, с другой картой города хотя бы одной **картой железной дороги**, переместите фишку долинного экспресса в новый город. Чтобы города считались соединёнными, железная дорога должна выходить из одного города и заходить в другой (при этом она может состоять как из одной, так и из нескольких последовательно соединённых карт железных дорог). Экспресс не может посетить один и тот же город дважды и не может возвращаться по пути, который уже до этого прошёл. Каждый город, **кроме стартового**, в котором остановится долинный экспресс, принесёт вам 3 очка в конце игры.

Пример подсчёта очков за долинный экспресс



Глеб получит 6 очков в конце игры за долинный экспресс. Если он построит дорогу в город по соседству с последней остановкой долинного экспресса (для этого потребуется минимум две карты железной дороги), он вместо этого получит 9 очков.

Пример хода

Виктор, Мария и Глеб начинают четвёртый ход первого раунда.

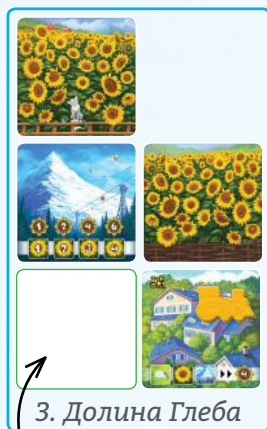
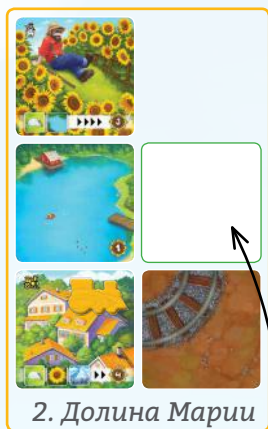
1. Виктор получает от соседа справа 4 карты долины: овец, фермера и два участка железной дороги. Он выбирает карту овец и прикладывает её к карте фермера, надеясь собрать комбинацию.

2. Одновременно с Виктором Мария выкладывает новый город и передвигает в него фишку долинного экспресса. В конце игры этот город принесёт ей 3 очка за долинный экспресс.

3. Глеб выкладывает карту поля рядом с горой, теперь эта гора приносит 4 очка.

Игроки передают карты соседям слева. Теперь у каждого на руке 3 карты.





КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Карты целей делятся на две группы. Соревновательные цели (с синей полоской) заставляют игроков собирать определённые карты. Тот, кто лучше всех выполнит условие (соберёт больше всех карт/символов или выстроит сложную комбинацию), получит столько очков, сколько указано на карте. В случае ничьей разделите очки за карту цели между претендентами поровну (округляя вверх). Накопительные цели (с оранжевой полоской) позволяют получить очки за определённые комбинации карт в долине. Вы можете выполнить условие накопительной цели и получить указанное количество очков несколько раз, независимо от того, выполнили ли эту цель другие игроки или нет.



ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ ЦЕЛЕЙ

1



Долина овец

Игрок, в долине которого больше всего карт овец, в конце игры получает 6 очков.



Отары овец

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту овец, рядом с которой есть хотя бы 1 другая карта овец. Например, если у вас в городе всего 2 овцы и они лежат рядом, каждая из них принесёт 2 очка.

2



В тесноте, да не в обиде

Игрок, в долине которого больше всего символов жителей (встречаются на картах городов и фермеров), в конце игры получает 6 очков.



Пригороды

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту с символом (или символами) жителя, рядом с которой есть хотя бы 1 карта города.

Обратите внимание: если рядом с картой города, на которой есть символ жителя, есть карта другого города с символом жителя, то каждый из городов даёт вам 2 очка.



3



Счастливые города

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту города с собранной комбинацией.



Бескрайнее поле

В конце игры дополнительно получите 1 очко за каждую карту поля в вашем самом большом скоплении полей (соединённые вертикально и горизонтально карты полей).

4



Долгий путь

Игрок, у которого окажется самая длинная непрерывная железная дорога (соединённые последовательно карты дорог и городов), в конце игры получает 6 очков.



Города-спутники

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту города, соединённую дорогой хотя бы с одной другой картой города.

5



Лучистая долина

Игрок, в долине которого больше всего карт полей, в конце игры получает 6 очков.



Пригородные поезда

В конце игры получите дополнительно 3 очка за каждые 2 карты полей рядом с картами дорог, входящими в состав пути долинного экспресса.

6



Горнолыжный курорт

Игрок, в долине которого больше всего карт гор, в конце игры получает 6 очков.



Горные перевалы

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту горы, рядом с которой есть карта дороги*.

7



Разветвлённая сеть

Игрок, в долине которого больше всего карт дорог*, в конце игры получает 6 очков.



Прогулочные маршруты

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую вторую и последующие карты дорог, непрерывно соединяющие карты городов.

8



Озёрный край

Игрок, в долине которого больше всего карт озёр, в конце игры получает 6 очков.



Вид на воду

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту озера, рядом с которой есть карта дороги*.

* В этих случаях карты дорог не обязаны входить в состав пути долинного экспресса.



Широкие просторы

Игрок, в долине которого находится самая длинная непрерывная линия из карт (по горизонтали или по вертикали), в конце игры получает 6 очков.



Горные озёра

В конце игры получите дополнительно 2 очка за каждую карту озера рядом с которой есть карта горы.

КОНЕЦ ИГРЫ

После третьего раунда игра заканчивается, и происходит подсчёт очков. Игроки получают очки только за выложенные перед ними карты. Карты, которые остались в колодах, в подсчёте не участвуют.

Подсчёт очков

Для удобства используйте блокнот. Подсчитайте очки за каждую категорию по отдельности и сложите результаты каждого игрока.

- 1) Запишите сюда инициалы участников игры.
- 2) Запишите очки за города (не считая стартового), в которых побывал долинный экспресс.
- 3) Запишите очки за комбинации рядом с картами городов.
- 4) Запишите очки за комбинации рядом с картами фермеров.
- 5) Запишите очки за поля рядом с картами гор.
- 6) Запишите очки за все озёра игрока.
- 7) Посчитайте очки игроков за все три карты целей по очереди.
- 8) Посчитайте сумму очков для каждого игрока.

2	3	4	5	6	7	8		
					1	2	3	Σ

1							

Игрок, который набрал больше всех очков, объявляется победителем! В случае ничьей побеждает тот претендент, чей долинный экспресс проехал больше всего городов. Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.

Если в вашем блокноте кончились страницы, распечатайте собственные страницы для подсчёта очков. Шаблон вы можете найти на странице игры «Солнечная долина. Карточная игра» на сайте издательства Hobby World.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Ваутер ван Стрин

Иллюстрации: Александр Шалдин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Развитие игры: Павел Ильин

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев

Тестирование игры: Екатерина Рейес, Денис Климов, Юлия Колесникова и другие.

Автор благодарит своего младшего брата Виллема ван Стрина за помощь и поддержку в разработке «Солнечной долины». Редакция Hobby World благодарит Юрия Тапилина и Андрея Аганова за помощь в подготовке игры к изданию.

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0. hobbyworld.ru