

# Правила настольной игры «Солания» (Solenia)

**Автор игры: Себастьян Дюжарден (Sébastien Dujardin)**

**Иллюстратор: Венсан Дютре (Vincent Dutrait)**

**Перевод на русский язык: Анастасия Ермакова, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 1–4 игроков от 10 лет*

*Время игры 30–45 минут*

## Цель игры

Вот уже несколько тысячелетий на крохотной планете Солания день не сменяет ночь... Из-за этого её северное полушарие всегда погружено во тьму, а южное полушарие вечно купается в солнечных лучах.

Вы как продолжатели почётной миссии ваших праотцов-путешественников должны доставлять грузы жителям обоих полушарий. Жители «дневной» стороны планеты просят вас доставлять им камни и воду, которых им не хватает из-за палящего солнца, а обитатели «ночного» полушария молят о дереве и пшенице, так необходимых им для выживания

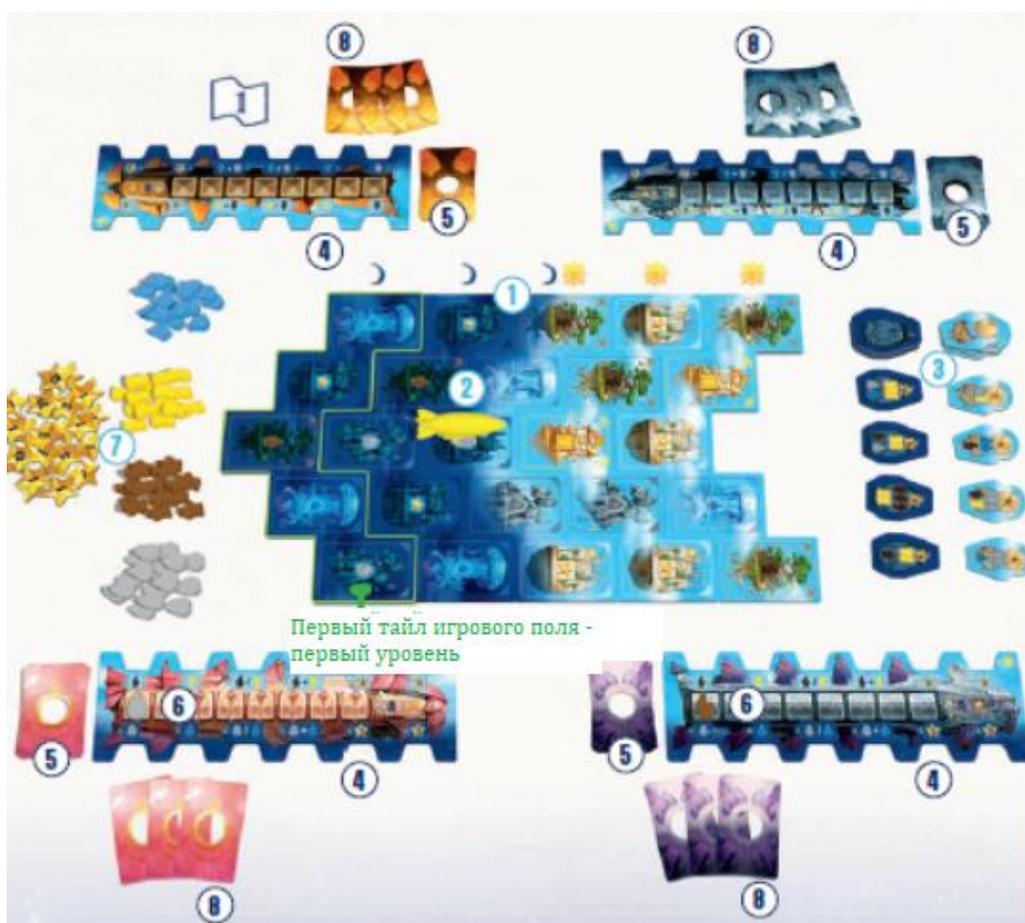
Опередите соперников в этой гонке, эффективно расходуя свои силы и заработав больше всех золотых звёзд к концу игры!

## Компоненты

- 1 миниатюра большого дирижабля
- 5 двусторонних тайлов игрового поля
- 48 тайлов доставки
- золотые жетоны в виде звёзд (валюта)
- 60 жетонов ресурсов (по 15 жетонов каждого типа: дерево, пшеница, камень, вода)
- 64 карты дирижаблей (по 16 карт на одного игрока)
- 4 планшета игроков
- 24 тайла улучшений
- 1 кубик (для одиночного режима)

*Далее в правилах описывается вариант игры для 2–4 игроков и используется летняя сторона планшетов. Другие варианты игры описываются в конце правил, а одиночный режим – в приложении.*

## Подготовка к игре



1. Соберите игровое поле, расположив пять его тайлов либо в порядке ночь/ночь/рассвет/день/день, либо в обратном порядке день/день/закат/ночь/ночь.

2. Поставьте фигурку дирижабля на середину среднего тайла игрового поля.

3. Рассортируйте тайлы доставки и сложите в две стопки лицевой стороной вниз: стопку Дня и стопку Ночи. Откройте:

- 3 тайла из стопки Дня и 3 тайла из стопки Ночи при игре вдвоём или втроём,
- 4 тайла из стопки Дня и 4 тайла из стопки Ночи при игре вчетвером.

Остальные тайлы положите стопками рубашкой вверх рядом с открытыми тайлами.

4. Каждый игрок выбирает цвет, которым будет играть, берёт планшет соответствующего цвета и кладёт его перед собой летней  стороной вверх.

5. Каждый игрок берёт карты дирижаблей своего цвета, перемешивает их и кладёт стопкой рубашкой вверх слева от своего планшета.

6. Игрок, который чаще других витает в облаках, становится первым игроком.

- При игре втроём: третий игрок берёт 1 жетон дерева.
- При игре вчетвером: третий игрок берёт 1 жетон дерева, четвёртый игрок берёт 1 жетон камня.

Положите ресурсы в зону склада на планшете игрока.

7. Сформируйте запас, положив жетоны золотых звезд и ресурсов рядом с игровым полем так, чтобы они были доступны всем игрокам.

8. Каждый игрок берёт 3 карты дирижаблей из своей стопки. Можно начинать игру!

- Ресурсы не ограничены количеством компонентов. Если они закончились, используйте что-нибудь в качестве замены.
- Уберите тайлы улучшений в коробку: они не используются при игре с летней стороны планшетов.

### Ход игры

Игра длится несколько раундов, в течение которых каждый игрок разыгрывает одну карту из руки. Игра заканчивается, когда все игроки разыграли все свои 16 карт дирижаблей.

В начале своего хода у каждого игрока в руке 3 карты (за исключением последних двух раундов). Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, **каждый игрок ДОЛЖЕН разыграть одну карту и выложить её на игровое поле** из пяти тайлов.

Необходимо соблюдать следующие правила:

- Игрок выкладывает карту только на свободную клетку игрового поля (ту, на которой нет другой карты).



(А) Клетки игрового поля, смежные с дирижаблем.

- Игрок может выложить карту только на клетку, смежную с фигуркой дирижабля (А), или рядом с картой, которую игрок сыграл ранее (Б).



(Б) Клетки игрового поля, смежные с ранее сыгранной картой.

- Игрок может выложить карту на клетку, где стоит дирижабль, при условии, что на этом месте ещё нет карты.
- В очень редких случаях бывает, что игрок не может выложить карту рядом с дирижаблем или со своими картами. Тогда игрок может либо увеличить свой путь (см. ниже), либо сбросить карту из руки, чтобы подвинуть дирижабль. Если игрок выбирает второй вариант и сбрасывает карту, он больше ничего не может сделать в свой ход.

### Увеличение пути

Игрок может увеличить свой путь, если не получается соблюсти правило смежности. Для этого ему необходимо потратить один ресурс из своего запаса за одну клетку (свободную или нет) между дирижаблем или одной из своих карт и клеткой, на которую он хочет попасть. Ресурсы, потраченные таким образом, возвращаются в общий запас.

**Примечание:** Сбрасывать можно любые ресурсы.



**Игрок может выложить карту на любую из следующих локаций:**

- летающий остров – производитель ресурсов.

			
Дерево	Камень	Пшеница	Вода

- **летающий город.**

	
День	Ночь

### Выложить карту на летающий остров

Игрок получает ресурсы, производимые островом (тип острова видно сквозь отверстие на карте), в количестве, равном номиналу сыгранной карты (0, 1, 2). Заработанные ресурсы игрок размещает в зоне склада на своём планшете.

**Важно! У игрока не может быть больше восьми ресурсов на планшете. Если их больше, игрок должен немедленно сбросить лишние ресурсы по своему выбору.**



### Выложить карту на летающий город

Игрок получает золотые звёзды в количестве, равном номиналу сыгранной карты (0, 1 или 2).

Затем игрок обязан выполнить условия тайла доставки, поставив указанные на тайле грузы.

- **Если летающий город – город Дня, то возьмите тайл доставки Дня.**

- **Если летающий город – город Ночи, то возьмите тайл доставки Ночи.**

Игрок берёт тайл доставки и кладёт его на первый свободный слот на своём планшете: тайлы Дня он размещает в верхней части планшета, тайлы Ночи – в нижней. Игрок возвращает доставленные ресурсы в общий запас и сразу же восполняет тайл доставки на столе, открывая новый из соответствующей стопки.

Как только игрок разместил тайл доставки на своём планшете, он мгновенно получает бонус, указанный на слоте планшета (*бонус применяется после того, как игрок восполнит тайлы доставки на столе*):

1. 1 дерево (день) / 1 камень (ночь)
2. 1 пшеница (день) / 1 вода (ночь)
3. 1 дерево ИЛИ 1 пшеница (день) / 1 камень ИЛИ 1 вода (ночь)
4. 1 дерево И 1 пшеница (день) / 1 камень И 1 вода (ночь)
5. 5 золотых звёзд (день) и (ночь)
6. 5 золотых звёзд (день) и (ночь)



### Подвинуть дирижабль вперёд

Когда игрок выкладывает карту с номиналом «0», дирижабль сразу же двигается вперёд на одну клетку.

В конце своего хода игрок применяет эффект всех карт, которые находятся на первом уровне игрового поля (нижний тайл) (см. «Эффекты разыгранных карт дирижаблей» ниже). Затем все карты с этого тайла распределяются по цветам и формируют личные стопки сброса игроков. Переверните этот тайл и положите его первым в верхнюю часть игрового поля. Сдвиньте поле вниз, чтобы все тайлы оказались на прежнем же месте.



**Пример:** Надя выложила карту с номиналом «0» на летающий город Ночи (1). Дирижабль сразу же двигается вперёд на одну клетку (2). Надя тратит 1 дерево, 1 камень и 2 пшеницы, чтобы выполнить условия доставки (3), и размещает тайл доставки на первом свободном слоте в нижней части своего планшета.

В конце своего хода Надя применяет эффект всех карт с первого уровня игрового поля: она получает 1 камень и 1 пшеницу благодаря своей карте с номиналом «0» (4), Максим получает 1 воду благодаря своей карте с номиналом «1» (5). Надя кладёт свою карту с номиналом «0» в свою стопку сброса, Максим кладёт свою карту с номиналом «1» в свою стопку сброса.

Теперь Надя переворачивает первый тайл игрового поля и кладёт его в верхнюю часть поля. Затем она сдвигает всё поле, чтобы оно снова лежало в середине стола.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда игроки разыграли все свои 16 карт дирижаблей (после применения эффектов разыгранных карт дирижаблей, если дирижабль продвигался вперёд). Ваши первые четыре пары тайлов Дня / Ночи приносят вам золотые звёзды (1 звезду за первую пару тайлов, 2 звезды за вторую пару, 3 звезды за третью и 4 звезды за четвёртую. Пятая и последующие пары тайлов Дня / Ночи звёзд не приносят). За каждые два оставшихся ресурса в зоне склада на вашем планшете получите 1 звезду. Посчитайте золотые звёзды на ваших тайлах доставки и все звёзды, заработанные в ходе игры. Игрок с наибольшим количеством звёзд одерживает победу. В случае ничьей игроки разделяют победу.

## Эффекты разыгранных карт дирижаблей

	<p>Получите 1 или 2 ресурса с летающего острова, на котором лежит карта. Получите золотые звёзды, если карта лежит на летающем городе.</p>
	<p>Получите ещё 1 ресурс, изображённый на карте, независимо от того, на каком острове или городе она</p>

	находится (например, здесь игрок получит ещё 1 дерево).
	Получите ещё по 1 жетону каждого ресурса, изображённого на карте, независимо от того, на каком острове или городе она находится (например, здесь игрок получит ещё 1 камень и 1 пшеницу).
	Получите 1 золотую звезду, если карта лежит на летающем острове, который производит один из ресурсов, изображённых на карте.

**Пример:** Аня получает 1 золотую звезду (1) благодаря своей карте с номиналом «2» (её карта лежит на летающем острове, который производит дерево) и 2 жетона воды (2) благодаря карте с номиналом «0» (2 ресурса с острова, на котором лежит карта). Надя получает 2 золотые звезды (3) – её карта с номиналом «0» лежит на летающем городе. Максим получает 1 воду (4) за свою карту с номиналом «1» (независимо от того, на каком острове или городе она находится).



## Игра с использованием зимней стороны планшетов игроков

### Подготовка к игре

Подготовка к игре с зимней стороной планшетов отличается тем, что игроки вместо летней используют зимнюю сторону планшетов. На ней есть не только слоты для тайлов Дня и Ночи каждого из уровней 1–6, но и по два слота Дня и Ночи для каждого из уровней 1–3.

### Ход игры

Игра с зимней стороной планшетов идёт так же, как и игра с летней стороной, со следующими изменениями.

Когда игрок берёт тайл доставки, он должен сам выбрать, какой слот он хочет активировать, а не класть его на первый свободный слот (день/ночь) своего планшета. При выборе необходимо следовать правилу: эффект слота можно применить, только если в этом ряду уже были активированы слоты более низкого уровня. Второй эффект на том же уровне можно применить, только если в этом ряду уже были активированы два слота более низкого уровня.

**Пример:** Чтобы активировать эффект Дня второго уровня, у игрока уже должен быть активирован один слот Дня первого уровня. Чтобы активировать слот Дня третьего

уровня, у игрока уже должны быть активированы по два слота Дня первого и второго уровней.

- На зимней стороне планшета на складе может быть только 6 ресурсов.
- В ходе игры игрок может увеличить количество ресурсов, которые находятся в его складе на планшете, до максимального значения – 8 ресурсов.
- В конце игры пары тайлов Дня/ Ночи не приносят золотых звёзд.

## Игра с использованием тайлов улучшения

### Подготовка к игре

Подготовка к игре идёт так же, как и при игре с зимней стороной планшетов



Откройте количество тайлов улучшений первого уровня, равное числу игроков.

Возьмите тайлы улучшений третьего уровня (по количеству игроков). Случайным образом сформируйте пары из половин тайлов Дня и Ночи (*эффекты двух половин тайлов должны быть разными*).

Начиная с последнего игрока и двигаясь далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает по одному тайлу первого или третьего уровня. Далее игроки следуют тому же принципу, но выбирают другой уровень: в результате у каждого игрока оказывается по одному тайлу первого и третьего уровней.

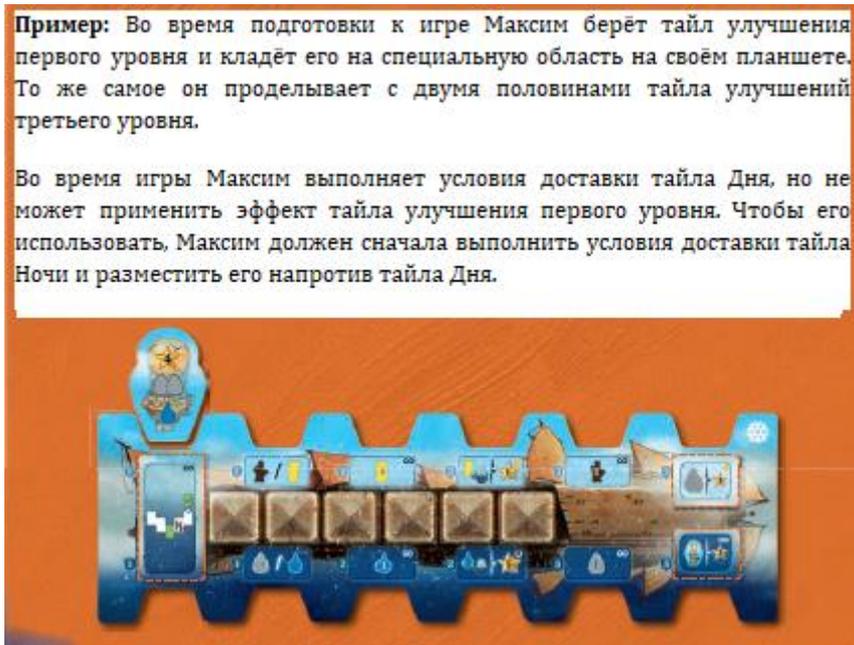
Каждый игрок размещает два своих тайла улучшений на специально отведённые для них слоты на планшетах, учитывая их уровень (первый уровень / третий уровень) и тип (для третьего уровня половина тайла Дня / половина тайла Ночи).

### Ход игры

Игра с тайлами улучшений идёт так же, как и игра с зимней стороной планшетов, за исключением следующих изменений эффектов.

Чтобы активировать тайл улучшения первого уровня, игроку нужно разместить тайлы доставки по обеим сторонам от тайла улучшений. Однако игрок может активировать каждую половину тайла третьего уровня отдельно: тайл доставки в нижней части планшета (Ночь) активирует половину Ночи тайла

улучшений; тайл доставки в верхней части планшета (День) активирует половину Дня тайла улучшений.



## ПРИЛОЖЕНИЕ К ПРАВИЛАМ ИГРЫ

(эффекты зимней стороны планшета игрока / тайлы улучшений и т. д.)

### Эффекты разыгранных карт дирижаблей

	<p>Получите 1 или 2 ресурса летающего острова, на котором лежит карта. Получите золотые звёзды, если карта лежит на летающем городе.</p>
	<p>Получите ещё 1 ресурс, изображённый на карте, независимо от того, на каком острове или городе она находится (например, здесь игрок получит ещё 1 дерево).</p>
	<p>Получите ещё по 1 жетону каждого ресурса, изображённого на карте, независимо от того, на каком острове или городе она находится (например, здесь игрок получит ещё 1 камень и 1 пшеницу).</p>
	<p>Получите 1 золотую звезду, если карта лежит на летающем острове, который производит один из ресурсов, изображённых на карте.</p>

## Эффекты зимней стороны планшета игрока



- 1A.** Получите дополнительное место для ресурсов на складе.
- 1B.** Немедленно (применяется только один раз) получите 1 дерево или 1 пшеницу **(B)** / 1 камень или 1 воду **(B)**.
- 2C.** Получите нескончаемый ресурс пшеницы **(C)** / воды **(C)**. Этот ресурс можно использовать только один раз за ход для выполнения условий доставки. Нельзя использовать этот ресурс, чтобы увеличить свой путь.
- 2D.** В конце игры получите 1 звезду за каждую пшеницу **(D)** / воду **(D)** на тайлах доставки, расположенных на вашем планшете (максимальное количество: 12 золотых звёзд за каждый ресурс).
- 3E.** Получите нескончаемый ресурс дерева **(E)** / камня **(E)**. Этот ресурс можно использовать только один раз за ход для выполнения условий доставки. Нельзя использовать этот ресурс, чтобы увеличить свой путь.
- 3F.** В конце игры получите 6 золотых звёзд.

## Эффекты тайлов улучшений

### Уровень 1

	<p>Даёт дополнительное место для ресурсов на складе. Теперь 1 дерево равно 1 пшенице и наоборот <b>(A)</b> / 1 камень равен 1 воде и наоборот <b>(B)</b> каждый раз, когда вы выполняете условия доставки.</p>
	<p>Начиная с этого момента, когда вы разыгрываете карту с номиналом «0», вы можете подвинуть дирижабль ещё на</p>

	одну клетку вперёд (подвиньте дирижабль второй раз так же, как и первый раз). Если вы двигаете корабль на две клетки вперёд, <b>сразу же</b> получите 1 золотую звезду.
	Начиная с этого момента, разыгрывайте карту с номиналом «0» так, как будто это карта с номиналом «1». Подвиньте дирижабль вперёд.
	Начиная с этого момента, вы можете выполнить условия доставки Дня даже в ночном городе и наоборот.
	Начиная с этого момента, каждый раз, когда вы увеличиваете свой путь, потратьте на 1 ресурс меньше. Таким образом, если вы увеличиваете свой путь только на одну клетку, вы не тратите ни одного ресурса.
	Начиная с этого момента, каждый раз, когда дирижабль двигается вперёд, удвойте эффекты разыгранных вами карт с номиналом «1» (С) / получите две золотые звезды (вместо одной) за каждую разыгранную карту с номиналом «2», независимо от типа летающего острова / города, на котором лежит эта карта (D).

### Уровень 3

<p><b>День</b></p>  <p><b>Ночь</b></p> 	В конце игры получите 3 золотые звезды за каждую пару доставок Дня/Ночи, условия которых вы выполнили. Тайлы доставки необязательно должны находиться в одном и том же столбце.
<p><b>День</b></p>  <p><b>Ночь</b></p> 	В конце игры получите 2 золотые звезды за каждую выполненную доставку Дня/Ночи.
<p><b>День</b></p> 	<p>(E) В конце игры получите 3 золотые звезды за каждую воду (<b>день</b>) / пшеницу (<b>ночь</b>) на вашем складе.</p> <p>(F) В конце игры получите 3 золотые звезды за каждый камень (<b>день</b>) / дерево (<b>ночь</b>) на вашем складе.</p>

<p style="text-align: center;"><b>Ночь</b></p> <p style="text-align: center;"><b>День</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Ночь</b></p>	<p>(G) Во время игры получите 4 золотые звезды за каждое выполненное условие доставки Дня (<b>день</b>) / Ночи (<b>ночь</b>).</p> <p>(H) Во время игры получите 3 золотые звезды за каждое выполненное условие доставки Ночи (<b>день</b>) / Дня (<b>ночь</b>).</p>
<p style="text-align: center;"><b>День</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Ночь</b></p>	<p>В конце игры получите 1 золотую звезду за каждое дерево (<b>день</b>) / камень (<b>ночь</b>) на тайлах доставки на вашем планшете.</p>
<p style="text-align: center;"><b>День</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Ночь</b></p>	<p>В конце игры получите 3 золотые звезды за каждую карту дирижабля, которая не была разыграна и ещё лежит на игровом поле.</p>

Больше всего звёзд (12) вы можете получить за каждую половину тайла улучшений третьего уровня.

## Одиночный режим

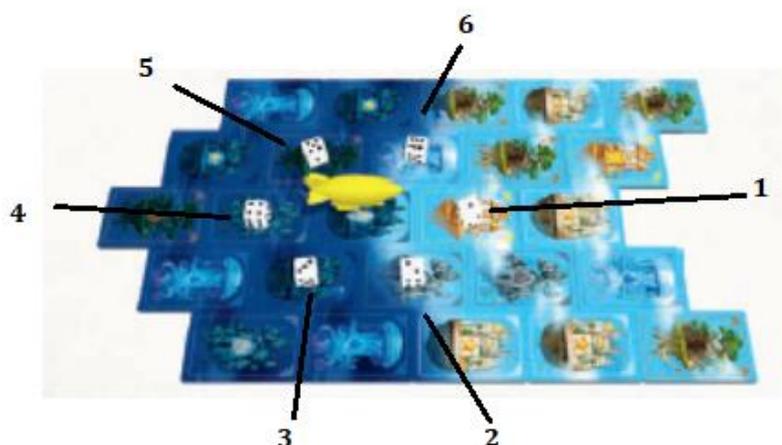
### Подготовка к игре

Возьмите компоненты для игры вдвоём. Ваш воображаемый соперник играет шестигранным кубиком и 16 картами дирижаблей. Он никогда не получает ресурсы или золотые звёзды и играет без планшета.

В этом режиме вы можете играть как с летней, так и с зимней стороной планшета. Вы даже можете использовать тайлы улучшений: выложите два полных набора этих тайлов, выберите один из них и положите на свой планшет.

### Ход игры

Игра в этом режиме идёт так же, как и игра вдвоём. Первый ход делает ваш воображаемый соперник (с вашей помощью, конечно). Сначала возьмите верхнюю карту дирижабля из колоды, а затем бросьте кубик. Выпавшее на кубике значение указывает клетку относительно дирижабля, на которую ваш соперник выкладывает карту:



Если клетка игрового поля уже занята вашей картой, положите карту соперника на первую пустую клетку, двигаясь в направлении по часовой стрелке.

**Пример:** На кубике выпало значение «3», но на клетке «3» уже лежит ваша карта. В таком случае выложите карту соперника на клетку «4», так как на ней пока что нет карт.

Если выложить карту невозможно (все клетки вокруг дирижабля заняты), сбросьте карту соперника и подвиньте дирижабль вперёд.

Если клетка игрового поля уже занята картой вашего соперника, по возможности положите свою карту на любую клетку, смежную с уже выложенной картой.

Если все соседние клетки заняты, выложите карту на первую свободную клетку в следующем ряду, двигаясь по направлению часовой стрелки. Если карту по-прежнему нельзя выложить, сбросьте карту вашего соперника и подвиньте дирижабль вперёд.

Когда вы достаёте из колоды соперника карту с номиналом «0», подвиньте дирижабль на одну клетку вперёд.

Когда вы кладёте карту соперника на летающий город, соперник сразу же выполняет условия крайнего справа тайла доставки, соответствующего этому городу (день/ночь). Сдвиньте два оставшихся тайла доставки вправо, а на освободившееся крайнее место выложите новый тайл из стопки.

**Каждый раз, когда вы выполняете условия тайла доставки, сдвигайте оставшиеся тайлы вправо, а на освободившееся крайнее место выкладывайте новый тайл из стопки.**

## Конец игры

Игра заканчивается, когда вы и ваш воображаемый соперник разыграли все свои 16 карт. Подсчитайте количество очков:

<40: Вы недостойный потомок ваших предков: жить на Солании теперь невозможно.

40–49: Неплохо, но жить на Солании по-прежнему тяжело.

50–59: Жизнь на Солании потихоньку налаживается.

60–69: На Соланию переселяются жители других планет.

70–74: Вашими стараниями Солания стала настоящим Эльдorado!

≥75: Обитатели Солании считают вас полубогом. Bravo!

Автор игры: Себастьян Дюжарден (Sébastien Dujardin)

Иллюстратор: Венсан Дютре (Vincent Dutrait)

3D моделирование: Доминик Бретон (Dominique Breton)

## Благодарности

Я выражаю огромную благодарность своим друзьям Ксавье и Алену за те часы, которые они посветили Black Angel. Без них эта игра не появилась бы на свет.

Игра не стала бы такой, какая она есть сейчас, без серьезной и очень важной работы Рено, который показал мне, как играть более результативно.

Спасибо моей чудесной жене Аннели и замечательным дочерям Маделин, уже сыгравшей в эту игру, и Ноэль, которая тоже будет в неё играть!

Спасибо Space Cowboys за ценные советы!

Автор посвящает игру «Солания» своим бабушкам.