

# Солнечная долина

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### Суть игры

«Солнечная долина» — это креативная настольная игра, в которой каждому участнику предстоит создать на своём листе горную долину. В ходе партии вы будете выбирать доступные действия и рисовать домики для жителей, овец на пастбищах, поля подсолнухов и железные дороги. Побеждает тот, кто сделает свою долину самой удобной для жизни.

### Состав игры



6 блокнотов



5 карандашей



1 двусторонний планшет с игровым полем и схемой стартовой расстановки



6 кубиков



1 жетон первого игрока



## ☀️ Подготовка к игре

1. Игроки берут по карандашу и отрывают по 1 листу из любого блокнота (А, В, С, D, E, F). У всех игроков должны быть листы с одинаковой буквой.



**Подсказка:** если вы играете в первый раз, советуем ограничиться четырьмя участниками, чтобы не затягивать партию. Когда вы освоитесь с игрой и будете принимать решения быстро, сможете сыграть и впятером.

2. Положите на стол **игровое поле** схемой стартовой расстановки вверх и **6 кубиков**. Каждый игрок случайным образом вытягивает неиспользующийся блокнот и смотрит, какая картинка изображена в его правой части. Затем он находит эту картинку на схеме расстановки и в аналогичном гексе своего листа рисует свой первый дом.



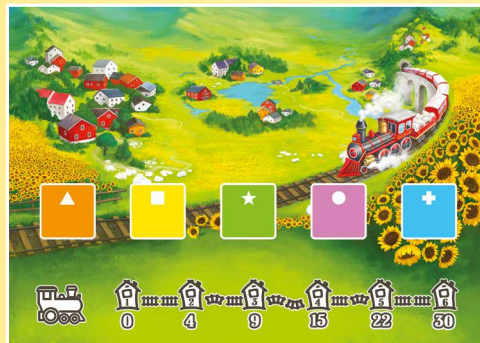
3. Каждый игрок отмечает двух жителей в секции «Жители» на своём листе.



4. Младший участник получает жетон первого игрока.



5. Переверните двусторонний планшет игровым полем вверх.



6. Отключите электронику, которая вас может отвлечь.



Теперь вы готовы начинать игру!

**Подсказка:** если кубики слишком сильно гремят и разлетаются по столу, бросайте их в крышку от коробки с игрой.

## ☀️ Ход игры

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом раунде игроки по очереди делают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Раунд состоит из трёх последовательных фаз:

- А. Бросок 6 кубиков**
- Б. Игроки берут кубики и рисуют символы**
- В. Конец раунда**






## А. Бросок 6 кубиков

В начале раунда первый игрок бросает все шесть кубиков и кладёт их рядом с игровым полем выпавшими гранями вверх. Это **запас кубиков**.

## Б. Игроки берут кубики и рисуют символы



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает свой ход.

В свой ход игрок выбирает **один кубик из запаса** и, не меняя верхнюю грань, кладёт его на любую свободную цветную ячейку игрового поля. Затем он ищет на своём листе пустой гекс **такого же цвета** и рисует в нём символ, который выпал на выбранном кубике.

**Пример:** Григорий — первый игрок. Он берёт  и занимает на игровом поле **голубой** цвет. Он рисует изгиб железной дороги в пустом гексе **голубого** цвета на своём листе.





Лист Григория

**Примечание:** изгиб железной дороги () всегда соединяет две стороны гекса, между которыми есть ещё одна сторона. Нельзя рисовать изгиб таким образом, чтобы он соединял две соседние или две противоположные стороны ()



Вы можете рисовать изгиб железной дороги только вот таким образом!





Когда вы строите дом () или сажаете суперподсолнух (только с помощью ) , вы получаете соответствующее количество жителей. Отметьте это в секции «Жители» вашего листа. В конце игры вы можете получить дополнительные очки за наибольшее количество жителей (см. стр. 6).




Секция «Жители»

**Подсказка:** в конце игры вам будет проще пересчитать, сколько у вас жителей, если вы будете рисовать суперподсолнухи отличными от обычных подсолнухов.

Дом () даёт вам **2 новых жителей**.

Суперподсолнух () даёт вам **1 нового жителя**.

**Пример:** Павел ходит вторым. Он выбирает  и занимает **оранжевый** цвет на игровом поле. Он рисует **дом** в пустом гексе **оранжевого** цвета. Также он добавляет **двух жителей** за только что построенный дом.




Лист Павла

Даже если вам не нравится ни один из оставшихся в запасе кубиков, вы всё равно **должны** выбрать один из них и нарисовать соответствующий символ.

Если на вашем листе не осталось пустых гексов тех цветов, на которые вы можете поставить кубик,



вы всё равно должны выбрать кубик и занять им любую свободную ячейку на игровом поле. Затем вместо соответствующего символа вы **должны** нарисовать **подсолнух** на любом пустом гексе своего листа.

Вы получаете нового жителя только в том случае, если выбрали кубик с суперподсолнухом .

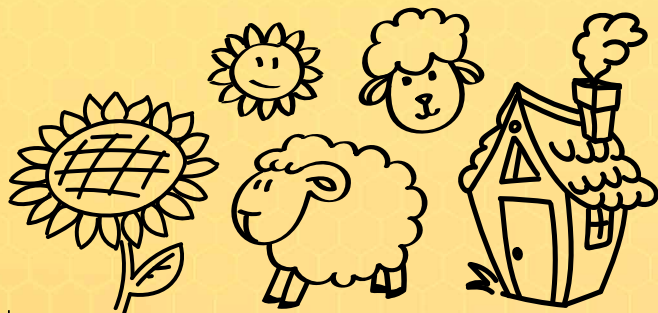
## В. Конец раунда

Раунд заканчивается, когда все ячейки на игровом поле заняты, а игроки нарисовали нужные символы.

Соберите все 6 кубиков и передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Новый раунд начинается с фазы А («Бросок 6 кубиков», стр. 3).

**Примечание:** за раунд одни игроки могут сделать больше ходов, чем другие. Так и задумано: к концу игры все они совершат одинаковое число ходов.

**Подсказка:** вам необязательно рисовать символы на листах такими же, как на кубиках. Мы будем только рады, если вы включите фантазию и нарисуете уникальные домики, подсолнухи и овец. У вас будет время доработать свои рисунки, пока другие игроки делают свой ход.



## **Конец игры**

Игра заканчивается, когда ни на одном листе не осталось пустых гексов. После этого игроки подсчитывают заработанные очки и определяют победителя.

## **Подсчёт очков**

В конце игры каждый игрок отмечает полученные очки в соответствующих полях внизу своего листа.



### А. Дома с овцами

Получите **3 очка за каждую пару из дома и овцы**. Каждая овца может быть в паре только с одним домом.

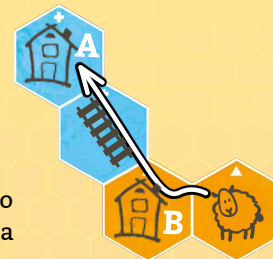


Пары составляются следующим образом:

**По соседству:** если овца и дом находятся в соседних гексах, вы можете составить из них пару.



**Соединение:** если овца находится по соседству с домом В, который соединён железной дорогой с домом А, вы можете составить пару из этой овцы и дома А. Представьте себе, что овцу перевезли из одного дома в другую на поезде.



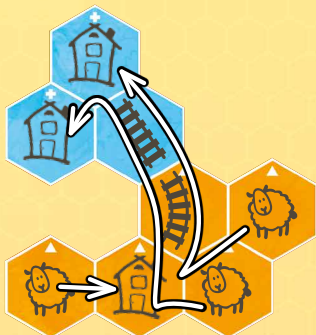


**Стадо овец:** овцы, находящиеся на соседних гексах, считаются стадом овец. Если хотя бы одна овца из стада может находиться в паре с домом, то и любая другая овца в стаде может быть в паре с этим домом.



**Подсказка:** размещайте своих овец таким образом, чтобы оставить лучшие места для домов, железных дорог и подсолнухов, не забывая при этом снабжать дома овцами.

**Поселение:** дома, находящиеся на соседних гексах, считаются поселением. Если овца может находиться в паре хотя бы с одним домом поселения, то она может быть в паре с любым домом этого поселения. **Но помните: для каждого дома поселения нужна отдельная овца!**



### Вариант игры с детьми

Для детей правила составления пар могут оказаться слишком сложными. В таком случае засчитывайте за пару только дом и овцу, которые находятся в соседних гексах.

### Б. Дома без овец

Вычтите 5 очков за каждый дом, который не находится в паре с овцой.



**Подсказка:** постарайтесь располагать дома так, чтобы их можно было снабдить овцами несколькими способами — например, с помощью поселений или железных дорог. Так вы увеличите шанс снабдить все ваши дома овцами!

### В. Наибольшее количество подсолнухов

Получите 3 очка за каждую цветную область на вашем листе, в которой у вас больше подсолнухов, чем у каждого соперника. В случае ничьей никто не получает очки за область этого цвета.



Лист Марии



Лист Павла

**Пример:** Павел и Мария проверяют, у кого больше подсолнухов в фиолетовой области. У Марии один подсолнух, а у Павла — ни одного. Поскольку у Марии больше всех подсолнухов в фиолетовой области, она получает 3 очка.



**Примечание:** при подсчёте очков суперподсолнух ничем не отличается от обычного подсолнуха.





## Г. Горы

За каждый гекс с горами получите столько очков, сколько подсолнухов нарисовано на соседних с ним гексах.

**Пример:** за левый гекс с горами игрок получает 2 очка, а за правый — 3 очка.



## Д. Жители

Получите **5 очков**, если у вас больше всех жителей, или получите **3 очка**, если вы — второй по количеству жителей.

В случае ничьей очки получает игрок с наибольшим числом домов. Если ничья не разрешилась, очки получает игрок с наибольшим количеством подсолнухов. Если ничья не разрешилась и в этом случае, никто не получает очки.

## Е. Долинный экспресс

Получите бонус Долинного экспресса за дома и поселения, соединённые железными дорогами. При этом учитываются только такие дома/поселения, между которыми есть перегоны хотя бы из двух гексов с железными дорогами. Подсчитайте количество связанных таким образом домов/поселений на вашем листе и получите за них очки по таблице на игровом поле:



Число домов	1	2	3	4	5	6
Очки	0	4	9	15	22	30



**Пример:** 3 дома/поселения соединены железными дорогами. Это приносит игроку 9 очков.

Каждый дом/поселение считается только один раз. Если у вас несколько изолированных железных дорог, подсчитайте бонус за каждую из них по отдельности.

## Ж. Сумма

Сложите все полученные очки.

Игрок, получивший наибольшее количество очков, побеждает.

В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом домов.

Если ничья не разрешилась, побеждает претендент с наибольшим числом подсолнухов.

Если ничья не разрешилась даже в этом случае, побеждает претендент с наибольшим числом жителей.





## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

$$\text{Тренировочный вагон} \times 3 = 9$$

$$\text{Тренировочный вагон} \times 2 = 4$$

✓	✓	
✓	✓	
✓	✓	
✓	✓	
✓	✓	
✓	✓	

5/3

A



$$6 \times 3 = 18 - 1 \times 5 = 5 + 2 \times 3 = 6 + 8 + 5 + 13 = 45$$

$$1+2+3+0+2$$

$$9+4$$



Делитесь самыми красивыми долинами в социальных сетях и ставьте хэштег #играсолнечнаядолина или #sunflowervalley. Лучшие фотографии мы опубликуем на нашей официальной странице!

**[ ? ]** Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Ваутер ван Стрин  
**Развитие игры:** Петр Тюленев  
**Продюсер:** Николай Пегасов

Автор благодарит своего младшего брата Виллема ван Стрина за помощь и поддержку в разработке «Солнечной долины».

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Художник-оформитель:** Александр Шалдин  
**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар  
**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша  
**Редактор:** Евгения Некрасова  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



Играть интересно

© 2018 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

