

СОЛНЕЧНЫЙ ШТОРМ

- ЭЙДЕН ЛОУТЕР -

Вы в красной зоне, где в иллюминаторы корабля отчётливо видна кипящая плазма на поверхности Солнца. Так близко к звезде находиться опасно, но выбора у вас не было. И всё же риск оказался слишком велик.

Корабль содрогается, мигают аварийные сигналы, разрывается сирена. Вы попали в солнечный шторм — он уже отключил энергетическое ядро корабля, лишив вас возможности быстро отсюда выбраться, а каждая вспышка выводит из строя всё новые и новые приборы. Мало того — оставшись без управления, корабль вот-вот столкнётся с самим Солнцем! Вам предстоит найти способ перенаправить оставшуюся энергию на ядро и не дать судну развалиться на части до того, как вы окажетесь в безопасности. Удастся ли вам спастись или весь экипаж сгинет в пылающей бездне?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Работая в команде, вам предстоит перенаправить питание всех отсеков корабля на энергетическое ядро и запустить двигатели. Энергетическое ядро — это отсек в самом центре корабля. Он не может быть повреждён, но активировать его удастся только после того, как питание всех остальных отсеков будет перенаправлено на него.

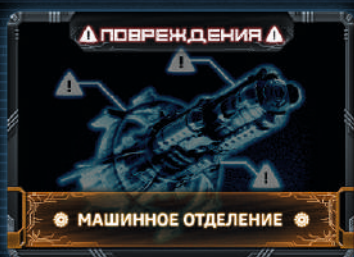
КОМПОНЕНТЫ



9 карт отсеков



24 куба ремонта



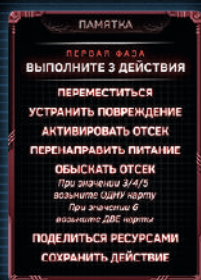
24 карты повреждений



1 карта пробоины



1 карта спасательной капсулы
(дополнение)



4 памятки



4 карты
защиты



15 карт данных
(синие)



15 карт металла
(красные)



15 карт
наноботов
(фиолетовые)



8 жетонов
действий



15 карт энергии
(зелёные)



8 универсальных
карт



1 кубик



4 мипла



4 жетона
защиты



8 жетонов
направленного
питания

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПРИМЕЧАНИЕ: на стр. 6—7 вы найдёте пример начальной раскладки.

- 1 Поместите карту энергетического ядра в центр стола. Перемешайте оставшиеся карты отсеков и разместите их случайным образом лицом вверх, чтобы образовать квадрат 3×3 с энергетическим ядром в середине. Этот квадрат — ваш корабль.
- 2 Поместите по 3 куба ремонта на каждую карту отсека (кроме ядра) — по одному на каждую ячейку шкалы в правой части отсека.
- 3 Определитесь, на каком уровне сложности вы собираетесь играть (см. ниже). Возьмите карты ресурсов и универсальные карты согласно уровню сложности. Верните остальные универсальные карты в коробку — в этой игре они вам не понадобятся.
 - **НИЗКИЙ:** 8 универсальных карт;
 - **СРЕДНИЙ:** 6 универсальных карт;
 - **ВЫСОКИЙ:** 4 универсальные карты;
 - **МАКСИМАЛЬНЫЙ:** 2 универсальные карты;
 - **ПЕКЛО:** 0 универсальных карт.

Перемешайте карты ресурсов и универсальные карты, чтобы сформировать колоду ресурсов. Поместите её лицом вниз рядом с кораблём.

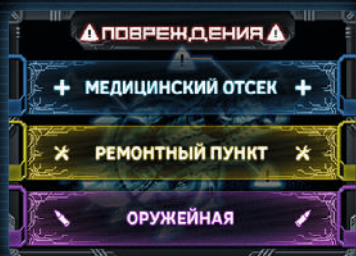
- 4 Раздайте каждому игроку столько карт ресурсов, сколько указано в таблице ниже. Игроки кладут полученные карты перед собой лицом вверх.

Количество игроков	2	3	4
Количество карт ресурсов для каждого игрока	4	3	2

ПРИМЕЧАНИЕ: карты игроков — это открытая информация. Все участники игры должны их видеть.

- 5 Откройте 2 верхние карты колоды ресурсов и выложите их лицом вверх рядом с колодой.
- 6 Разделите карты повреждений по классам опасности и перемешайте каждую получившуюся колоду отдельно. Класс опасности карты определяет количество отсеков, которые получают урон, когда эта карта открывается. Поместите колоду карт повреждений 3-го класса лицом вниз рядом с кораблём. На неё поместите лицом вниз колоду 2-го класса. Наконец, поместите на верх карты 1-го класса — также лицом вниз. Получившаяся колода называется колодой повреждений.

- 7 Затем откройте 2 НИЖНИЕ карты колоды повреждений. Они влияют на ваши стартовые условия: вы должны нанести урон отсекам, указанным на этих картах.



Когда отсек получает урон, вы должны убрать самый верхний куб ремонта с его шкалы. Поместите убранный куб в запас рядом с колодой повреждений.



Во время подготовки к игре отсек может быть повреждён один или два раза (в этом случае вам придётся убрать два верхних куба). Убрав все 6 необходимых кубов, положите только что открытые карты повреждений рядом с колодой, чтобы сформировать стопку сброса.

- 8 Возьмите карту пробоины и поместите её под низ колоды повреждений **ЛИЦОМ ВВЕРХ**.
- 9 Разделите все жетоны по типам и поместите их так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться. Это ваш общий запас.
- 10 Поместите кубик в общий запас.
- 11 Поместите карты защиты в общий запас.
- 12 Каждый игрок должен выбрать цвет, взять памятку соответствующего цвета и положить её перед собой, а также поместить своего мипла на карту энергетического ядра в центре корабля.
- 13 Игрок, который последним обгорал на солнце, начинает игру. Вы также можете определить первого игрока случайным образом.

Правила одиночного режима описаны на стр. 14–15.

Подготовка и правила партии с дополнением описаны на стр. 16.

ПРИМЕР НАЧАЛЬНОЙ РАСКЛАДКИ



12

8

6



2



1



12

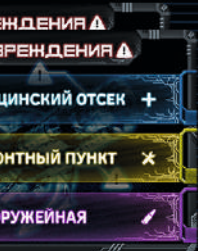


12



4





9



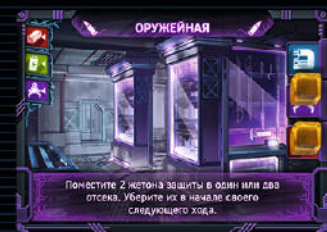
10



7



11



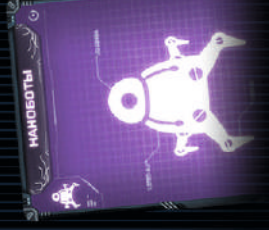
3



12



5



12



ПЕРВАЯ ФАЗА
ВЫПОЛНИТЕ 3 ДЕЙСТВИЯ

- ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ
- УСТРАНИТЬ ПОВРЕЖДЕНИЕ
- АКТИВИРОВАТЬ ОТСЕК
- ПЕРЕНАПРАВИТЬ ПИТАНИЕ

ОБЫСКАТЬ ОТСЕК

При значении 3/4/5
возьмите **ОДНУ** карту

При значении 6
возьмите **ДВЕ** карты

При значении 7
возьмите **ТРИ** карты

ХОД ИГРЫ

«Солнечный шторм» — это кооперативная игра, в которой вы выиграете или проиграете все вместе. Чтобы победить, вам необходимо перенаправить питание всех отсеков корабля на энергетическое ядро и активировать его.

Вы проиграете, если корабль получит слишком много повреждений или в колоде ресурсов закончатся карты.

Все ходят по очереди, начиная с первого игрока. Ход каждого игрока состоит из 3 фаз. Как только вы завершаете все фазы, ход переходит к игроку, сидящему слева от вас.

ПЕРВАЯ ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнить до трёх действий из списка ниже в любом порядке. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз. Если вы больше не можете или не хотите выполнять действия, переходите ко второй фазе.



Если у вас есть жетоны действий, вы можете сбросить их, чтобы получить по одному дополнительному действию за каждый сброшенный жетон. За ход вы можете сбросить сколько угодно жетонов.

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

Вы можете потратить действие, чтобы переместиться в соседнюю комнату по горизонтали или вертикали. Вы не можете перемещаться по диагонали.



ОБЫСКАТЬ ОТСЕК

Вы можете потратить действие, чтобы попытаться отыскать на корабле ресурсы. Бросьте кубик.

Если на кубике выпало 3, 4 или 5, выберите одну из карт ресурсов, лежащих возле колоды лицом вверх, или возьмите карту с верха колоды ресурсов.

Если на кубике выпало 6, вы можете взять 2 карты ресурсов, лежащие лицом вверх, или взять 2 карты с верха колоды ресурсов, или по одной из каждого источника.

Если на кубике выпало 1 или 2, вы ничего не нашли!

ПРИМЕЧАНИЕ: когда вы берёте карту ресурса, лежащую лицом вверх, немедленно выложите на её место новую карту из колоды ресурсов.

ПОДЕЛИТЬСЯ РЕСУРСАМИ

Вы можете потратить действие, чтобы взять или отдать 1 карту ресурса другому игроку, если он находится в том же отсеке, что и вы. Если вы хотите обменяться картами с другим игроком, вам нужно потратить два действия (взять 1 карту и отдать 1 карту).

УСТРАНИТЬ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Вы можете потратить действие, чтобы устранить повреждение в отсеке, в котором находитесь. Для этого вы должны сбросить с руки карту ресурса, изображённого на любой открытой ячейке шкалы этого отсека. Вы можете устранить повреждение только на ячейке с тем же символом, что и на сброшенной вами карте.



За действие вы можете устранить только одно повреждение в отсеке. Так, чтобы устранить два повреждения, вам придётся потратить два действия.

Чтобы отметить, что повреждение устранено, возьмите из запаса куб ремонта и поместите его на соответствующую ячейку.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете устранять повреждения в любом порядке.

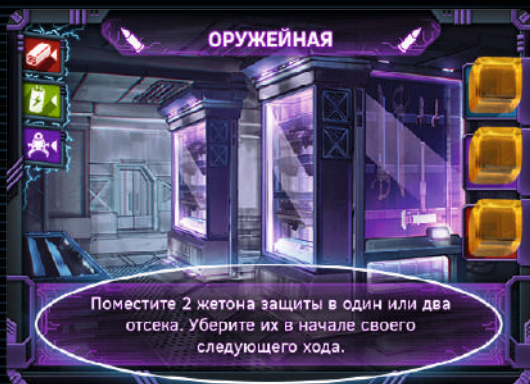


АКТИВИРОВАТЬ ОТСЕК

Вы можете активировать эффект отсека, в котором находитесь. Каждый отсек обладает собственным уникальным свойством, которое может быть активировано действием*.

Вы не можете использовать это свойство, если отсек повреждён. Для активации отсека все три куба ремонта должны быть на своих местах.

Вы можете многократно использовать свойство отсека, но помните, что каждое его использование тратит действие*.



ПРИМЕЧАНИЕ: подробное описание свойств отсеков вы найдёте на стр. 17—18. Там же подробно рассказано об использовании карт или жетонов защиты по свойству Оружейной.

* Свойства большинства отсеков можно использовать за действие. Однако есть эффекты, которые работают без затраты действий или, наоборот, требуют больше одного действия для их использования. Такие исключения прописаны на картах отсеков.

ПЕРЕНАПРАВИТЬ ПИТАНИЕ

Вы можете потратить действие, чтобы перенаправить питание отсека, в котором находитесь, на энергетическое ядро. Для победы необходимо перенаправить питание из всех 8 отсеков. В левой части карты каждого отсека изображены ресурсы, которые необходимо для этого потратить.

Чтобы перенаправить питание отсека на энергетическое ядро, вы должны одновременно сбросить из руки все изображённые в левой части карты ресурсы. На это тратится действие.

У вас должны быть ВСЕ необходимые карты.

ВАЖНО: вы не можете перенаправить энергию из повреждённого отсека.

Выполнив это действие, поместите на отсек жетон перенаправленного питания .

Даже если питание отсека перенаправлено, он всё равно может получать урон. Однако ремонтировать такой отсек становится проще.



Если вы хотите устранить повреждения в отсеке, питание которого перенаправлено на ядро, вы можете сбросить 1 ресурс, соответствующий символу на любой незанятой ячейке его шкалы, чтобы отремонтировать сразу все ячейки. Это считается за действие.

Даже если на таком отсеке не осталось ни одного куба ремонта, вы можете сбросить любой из изображённых ресурсов, чтобы устранить все его повреждения за одно действие и поместить 3 куба ремонта на соответствующие ячейки.



ВЗЯТЬ ЖЕТОН ДЕЙСТВИЯ

Если вы не можете или не хотите выполнять действия в этом ходу, возьмите из запаса жетон действия за каждое из трёх действий, которое вы не выполнили. В любой свой следующий ход вы сможете сбросить такой жетон, чтобы получить дополнительное действие.



ВТОРАЯ ФАЗА: СБОР РЕСУРСОВ

В эту фазу вы **ДОЛЖНЫ** выполнить одно из двух:

Взять 1 карту ресурса, лежащую лицом вверх, и выложить вместо неё новую с верха колоды ресурсов

ИЛИ

взять 2 карты ресурсов с верха колоды.

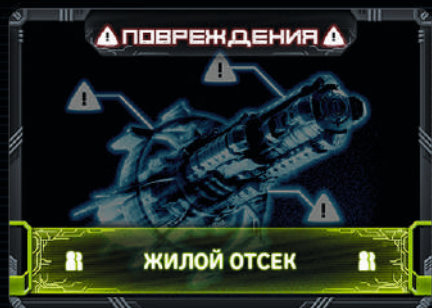
Вы **ДОЛЖНЫ** выполнить одно из действий. Если во время этой фазы колода ресурсов заканчивается, все игроки немедленно проигрывают.

Если у вас в руке 7 карт ресурсов или больше, сбросьте карты ресурсов на свой выбор так, чтобы у вас осталось 6 карт.

ТРЕТЬЯ ФАЗА: КАРТЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Откройте верхнюю карту из колоды повреждений и нанесите урон указанным на ней отсекам, убрав по одному верхнему кубу ремонта с каждой карты.

Если отсек получает повреждение, но на нём не осталось кубов ремонта, вы проиграли!



Последняя карта в колоде повреждений — это карта пробоины. Когда она открыта и в колоде больше не осталось карт повреждений, ТРЕТЬЯ ФАЗА меняется:

Теперь в конце каждого своего хода текущий игрок должен бросить кубик и сбросить указанное количество карт ресурсов с верха колоды:



Если выпало 1 или 2:
сбросьте 1 ресурс.

Если выпало 3 или 4:
сбросьте 2 ресурса.

Если выпало 5 или 6:
сбросьте 3 ресурса.

КОНЕЦ ИГРЫ

КАК ПОБЕДИТЬ?

В игре есть только один способ победить:

Перенаправьте питание всех 8 отсеков и активируйте энергетическое ядро.



КАК ПРОИГРАТЬ?

В игре есть два условия поражения. Если хотя бы одно из них выполняется, все игроки немедленно проигрывают!

- 1 В колоде ресурсов не осталось карт. При этом открытые карты на столе и ресурсы в руках игроков не влияют на это условие — важна только сама колода.
- 2 Один из отсеков полностью разрушен (т. е. на его шкале не осталось кубов ремонта) и должен получить ещё одно повреждение.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: вы не можете просматривать любые колоды или стопки сброса, если этого не требует действие. Вы также не можете подсчитывать количество карт в любой колоде или стопке. Это необязательное правило сделает вашу партию более реалистичной, но победить будет сложнее.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В одиночном режиме вы выступите в роли командира отделения связи и будете отдавать команды трём членам экипажа, застрявшим на корабле, а также контролировать и распределять их ресурсы. Три мипла на корабле — ваш экипаж. Вам предстоит совершать ходы за каждого из них по очереди, как будто в партии участвуют 3 игрока.

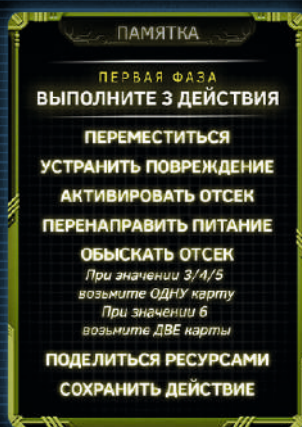
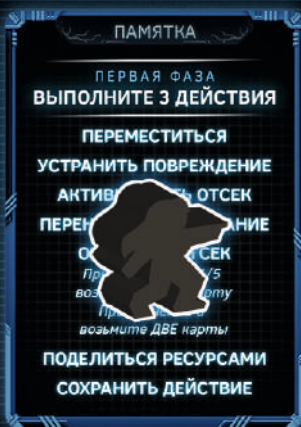
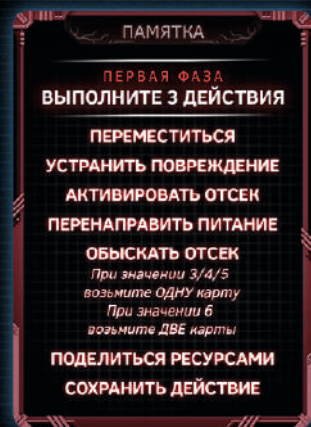
ХОД ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Следуйте тем же правилам, что и при обычной партии, но со следующими изменениями:

При подготовке к игре поместите на карту энергетического ядра трёх миплов. Это экипаж корабля, которому вы будете отдавать приказы в течение партии. Возьмите 4 карты ресурсов — это ваша стартовая рука.



В течение партии мипл неиспользуемого в игре цвета будет отмечать, какой член экипажа сейчас активен. Для этого в начале каждого хода помещайте его на памятку активного «игрока». Как только этот член экипажа завершит свой ход, переместите мипла на следующую памятку и активируйте «игрока» соответствующего цвета. Ход каждого члена экипажа состоит из тех же трёх фаз, что и в обычной игре.

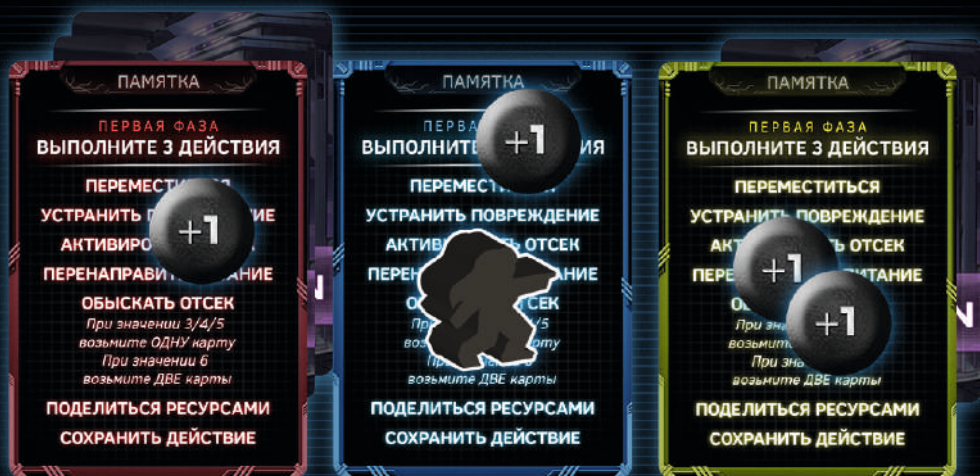


Карты в вашей руке считаются ресурсами ВСЕГО экипажа. Это значит, что все ресурсы считаются общими. У вас не может быть больше 6 карт на руке, несмотря на то, что в игре три члена экипажа.

В одиночном режиме вы не можете делиться ресурсами с другими игроками. Вместо этого вы можете обменять одну карту с руки на карту ресурса, лежащую лицом вверх рядом с колодой (это считается за действие). Аналогичное правило распространяется на свойство «Столовой».

Жетоны действий должны лежать возле памятки получившего их члена экипажа. Только он может в свой ход использовать эти жетоны.

Карты защиты должны лежать возле памятки получившего их члена экипажа. Эти карты работают так же, как в обычной игре.



СПАСАТЕЛЬНАЯ КАПСУЛА

(только для 3–4 игроков)

«Спасательная капсула» — это мини-дополнение, которое даёт вам шанс спастись, когда последняя надежда потеряна. Однако в капсуле есть место только для одного члена экипажа — и, даже добравшись до неё, вы всё равно рискуете погибнуть в пылающей бездне.



Чтобы сыграть с этим дополнением, поместите карту спасательной капсулы рядом с кораблём.

В начале партии спасательная капсула неактивна. Вы не можете попасть в неё, пока не перенаправите питание минимум 7 отсеков. Как только это произойдёт, вы получите доступ к спасательной капсуле.

Чтобы попасть в неё, вы должны отправиться в отсек энергетического ядра, а оттуда — переместиться в отсек с капсулой. Переход из ядра в спасательную капсулу занимает одно действие.

В капсуле есть место только для одного игрока. Попав в капсулу, вы не можете вернуться на корабль.

Игрок, переместившийся в капсулу, считается дезертиром. Он должен взять верхнюю карту ресурса из стопки сброса и бросить кубик. Если значение кубика меньше или равно количеству ресурсов в его руке, дезертир сразу же берёт ещё одну карту ресурса из стопки сброса.

Если значение кубика больше, чем количество оставшихся у него ресурсов, дезертир остаётся в живых — по крайней мере пока. Его ход на этом завершается. Он не берёт карты ресурсов и не открывает карты повреждений.

С этого момента ход игрока в спасательной капсуле происходит следующим образом:

Вместо трёх фаз он **ДОЛЖЕН** взять верхнюю карту из стопки сброса ресурсов. После этого игрок бросает кубик, чтобы, возможно, взять ещё одну карту (как описано выше).

Если игра завершается победой оставшихся на корабле игроков, дезертир автоматически проигрывает.

Если игроки, оставшиеся на корабле, проигрывают, игрок в капсуле должен в последний раз взять карту из стопки сброса ресурсов и бросить кубик. Если значение кубика больше, чем количество карт в его руке, дезертир побеждает. Если нет — спасательная капсула взрывается от перегрева и он проигрывает вместе со всеми!

СВОЙСТВА ОТСЕКОВ

ЖИЛОЙ ОТСЕК



Вы можете переместить любого мипла из любого отсека корабля в отсек, где уже есть другой мипл. Вы можете использовать это свойство, чтобы переместить мипла, который активировал этот отсек.

ГРУЗОВОЙ ОТСЕК



Возьмите 5 верхних карт ресурсов из колоды, расположите их в любом порядке и верните на верх колоды ресурсов лицом вниз.

МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ



Вы можете обменять 1 карту из своей руки на 1 любую карту из стопки сброса ресурсов. Чтобы обменять несколько карт, вам придётся потратить дополнительные действия.

МЕДИЦИНСКИЙ ОТСЕК



Если в начале своего хода вы находитесь в этом отсеке и он не повреждён, получите 2 жетона действий. Это единственный отсек, на активацию свойства которого не нужно тратить действия.

МОСТИК



Вы можете взять 3 верхние карты колоды повреждений, расположить их в любом порядке и вернуть на верх колоды лицом вниз.

РЕМОНТНЫЙ ПУНКТ



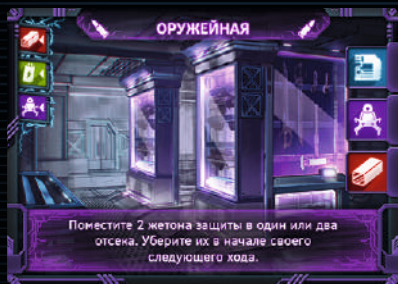
Вы можете использовать это свойство, чтобы сбросить из руки 1 ресурс и устранить 1 повреждение в любом отсеке корабля (даже если вы в нём не находитесь). Если питание этого отсека ещё не перенаправлено, вы можете устранить только 1 повреждение за действие. Если питание выбранного отсека уже направлено на ядро, вы можете сбросить одну карту и восстановить отсек целиком.

СТОЛОВАЯ



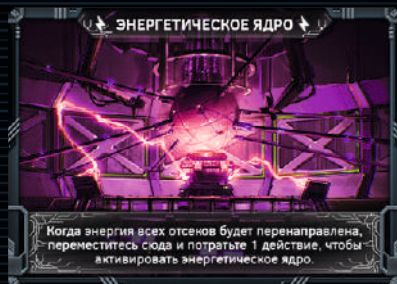
Выберите: возьмите 1 карту у другого игрока, ИЛИ отдайте 1 карту другому игроку, ИЛИ обменяйте свою карту на карту другого игрока. Если вы хотите взять, отдать или обменять несколько карт, вам придётся потратить дополнительные действия. Игрок, с которым вы обмениваетесь, может находиться в любом отсеке корабля.

ОРУЖЕЙНАЯ



Вы можете поместить 2 жетона защиты в один отсек корабля или по одному в разные. Возьмите карты защиты, соответствующие размещённым жетонам. Это поможет вам не забыть, какие жетоны были выложены в этом ходу. Если отсек с жетоном защиты получает повреждение из-за эффекта карты повреждений, снимите с этого отсека жетон защиты, не убирая куб ремонта. В начале вашего следующего хода уберите все неиспользованные жетоны защиты и верните их в запас вместе с соответствующими картами защиты.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ЯДРО



Этот отсек можно активировать только после того, как питание всех остальных отсеков будет перенаправлено сюда. Как только любой игрок тратит действие, чтобы активировать энергетическое ядро, вы побеждаете вместе!

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Автор: Эйден Лоутер

Ведущий разработчик: Саймон Милбёрн

Автор одиночного режима: Джейсон Брод

Иллюстрации: Владимир Ишелин, Элиас Стерн, Шимек Дмитрук

Графический дизайн: Себастиан Козинер, Рори Малдун

Редактирование текста правил: Дэвид Дигби, Эйден Лоутер и Саймон Милбёрн

Ведущие тестеры: Пол Берроу, Хелен Лоутер, Джеймс Хоптон

Тестеры: Стюарт Партон, Дэмиен Стёрди, Меган Браун, Эндрю Браш, Майк Шиллейкер, Тез Наш, Аарон Браш, Анабель Партон-Блейдс, Питер Блумфилд, Джим Ричардсон, Том Френч, Саймон Медланд, Люк Бойс, Скотт Мур, Ричард Бакстон, Никки Ллойд, Энди Хопвуд, Энди Лефтер, Том Холнесс, The Birmingham Board Bash и Birmingham Playtest UK.

Особая благодарность: Эстер Лоутер, Клэр Лоутер, Эндрю Лоутеру, Антони Лоутер, Ханне Милбёрн, Цезарю Ал-Ассару, Часу Грегори, Лесли Грегори, Гарету Боуэну и всем, кто поддержал игру на Kickstarter и помог ей стать реальной!

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Ксения Рослова

Корректор: ООО «Корректор»

Дополнительная вычитка: Павел Шориков

Редактор: Данила Евстифеев

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

ПОРЯДОК ХОДА

ПАМЯТКА

ПЕРВАЯ ФАЗА: Действия

Выполните 3 действия:

- Переместиться.
- Обыскать отсек (бросьте кубик: 1 или 2 — ничего; 3, 4 или 5 — 1 карта; 6 — 2 карты).
- Поделиться ресурсами.
- Устранить повреждение.
- Активировать отсек.
- Ренаправить питание.
- Взять жетон действия.

ВТОРАЯ ФАЗА: Сбор ресурсов

Возьмите 2 карты ресурсов с верха колоды

ИЛИ возьмите 1 карту ресурса, лежащую лицом вверх.

ТРЕТЬЯ ФАЗА: Карты повреждений

Возьмите карту повреждений и нанесите повреждения указанным на ней отсекам. Если в колоде не осталось карт повреждений, в конце каждого хода срабатывает свойство карты пробоины.

КАК ПОБЕДИТЬ

Только одним способом: ренаправить питание всех 8 отсеков и активировать энергетическое ядро.

КАК ПРОИГРАТЬ

Есть два способа проиграть. Если любое из этих условий выполняется, игра немедленно завершается вашим поражением.



- 1 Если в колоде ресурсов не остаётся карт. При этом карты, лежащие лицом вверх на столе, как и карты игроков, не влияют на это условие — важна только сама колода.
- 2 Один из отсеков корабля получает повреждение, когда он полностью вышел из строя (т. е. когда на его карте не осталось ни одного куба ремонта).