



# РЕАКТОР

Правила игры



ИНАЧЕ





Перед вами активная зона реактора атомной электростанции (АЭС). Здесь произошла авария, большая часть оборудования вышла из строя. Последняя информация на мониторе пульта управления:

**«ВНИМАНИЕ! Шесть урановых тепловыделяющих сборок (ТВС) находятся в состоянии внештатного перегрева. Из шести сборок управления и защиты (СУЗ) четыре вышли из строя».**

В реакторе запустилась неуправляемая цепная реакция, тепловыделяющие сборки перегреваются одна за другой. Если не заглушить реактор и допустить расплавление активной зоны, то последует взрыв, радиоактивное заражение города и гибель тысяч жителей. Персонал атомной станции разбежался, осталось только четверо героев: инженер, пожарный, врач и военный. Они пытаются предотвратить катастрофу даже ценой собственных жизней!

Все игроки действуют одной командой. Возможно кому-то придется пожертвовать своей жизнью, но даже если последний игрок сможет заглушить реактор, то выигрывают все. В противном случае - все проиграют.

# Правила игры

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре могут принимать участие до 4 игроков (1 игрок играет сразу всеми персонажами, 2 игрока - каждый играет двумя, 3 игрока - играют за инженера, пожарного и на выбор военного или врача, при этом ему даются 4 жетона ручного подъемника).

Их цель не допустить, чтобы с поля была убрана хотя бы одна из шести карточек аварийных ТВС, а затем заглушить их. Для этого на поле из 31 ячейки необходимо найти все 6 аварийных ТВС, собрать их вокруг одной исправной СУЗ и заглушить их, используя единственную кнопку ВЫКЛ.

**Поражение в игре происходит в случае, если с поля будет убрана хотя бы одна из аварийных ТВС.**

В случае, если у персонажей закончились необходимые для дальнейших активных действий ресурсы, утрачена возможность добраться до необходимой ячейки или же все персонажи погибли при выполнении миссии, не успев заглушить реактор, то это еще не конец. Игроки поочередно вытаскивают оставшиеся карты перегрева ТВС и открывают/убирают (в соответствии с правилами) соответствующие ячейки. Если при этом ни одна из аварийных ТВС не будет убрана с поля, то значит, что игроки сделали всё возможное, острая фаза пройдена, прибыло подкрепление. Фигурки ранее выбывших персонажей расставляются на стартовых позициях, всем игрокам заново раздаются жетоны ресурсов. Все карты перегрева ТВС и неисправности СУЗ перемешиваются. Если были утрачены все работающие СУЗ, то одна рабочая СУЗ возвращается на место и игра продолжается по общим правилам.

## КАК ИГРАТЬ

Разложить все элементы поля как показано на рисунке. Металлические плитки – это ТВС (урановые тепловыделяющие сборки), их всего 31 шт., из них 6 – аварийных, на обратной стороне которых знак радиации красный. Фиолетовые плитки – это СУЗ (сборки управления и защиты), если их активировать, то реактор заглушится, но, к сожалению, 4 сломано и осталось только 2 рабочих, на обратной стороне которых знак радиации черный. В процессе игры необходимо найти на поле все 6 аварийных ТВС и хотя бы одну рабочую СУЗ, затем, используя ручные и дистанционные подъемники (жетоны ресурсов), переместить их в ячейки вокруг одной рабочей СУЗ, после чего нажать кнопку ВЫКЛ. Будьте осторожны, нельзя допустить, чтобы хоть одна из 6-ти плиток аварийных ТВС была убрана с поля – это будет поражение. Вовремя сбивайте температуру этих ячеек используя жетоны ресурсов (пожарный рукав или трубу с вентилем), при этом действие карточка переворачивается обратно в исходное положение.

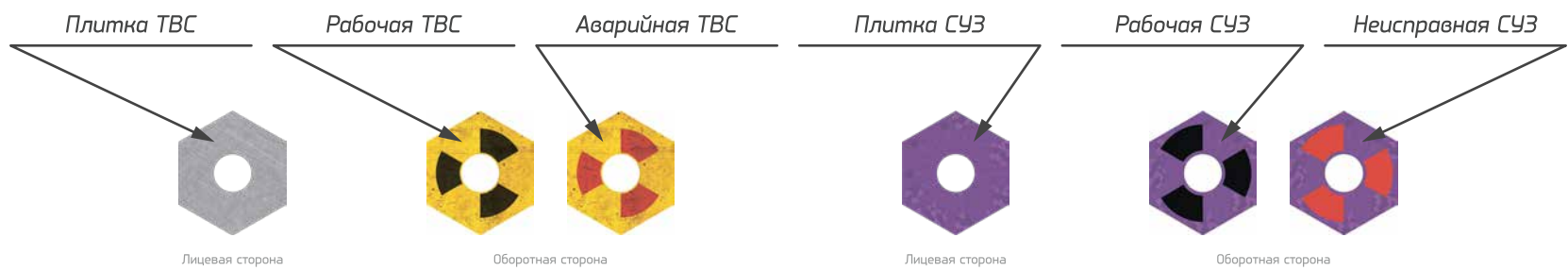
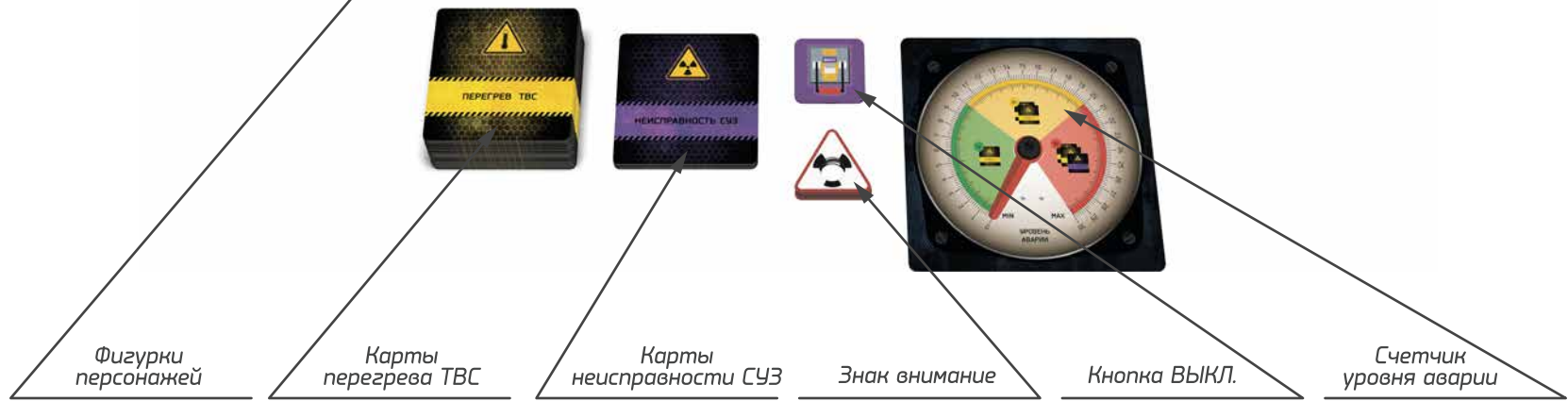
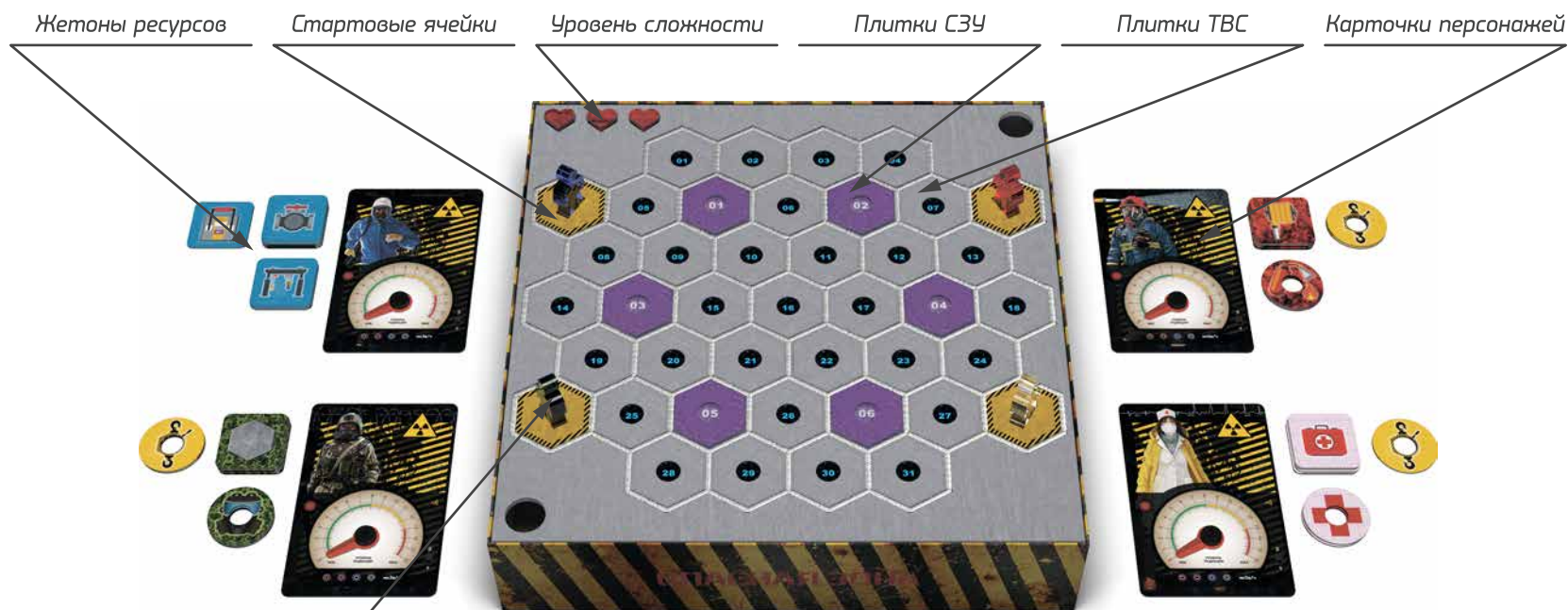
При каждой манипуляции с ячейками (открыли или потушили) или если она перевернулась под вами, и даже если просто прошли по перевернутой ячейке, то у персонажа добавляется уровень радиации: за аварийную (с красным знаком) – 2 деления, за перевернутую с черным знаком – 1 деление. За свой ход каждый может пройти 3 ячейки, военный – 4. По пустым ячейкам (в которых уже отсутствуют плитки) ходить нельзя. Любая из пройденных плиток может быть открыта и к любой из пройденной может быть применена карточка ресурса. Круглые ресурсы можно передавать или оставлять на плитках, чтобы другие их могли подобрать, а квадратные не передаются. За ход можно использовать только по 1 карточке каждого вида.

Перед каждым своим ходом игрок отыгрывает за реактор, берет вначале одну карту из колоды «перегрев ТВС» и переворачивает на поле плитку ТВС с выпавшим номером, если повторно выпадает номер уже перевернутой, то эта плитка вынимается из ячейки и убирается с поля. Не допустите, чтобы убралась аварийная! Уровень аварии нарастает с каждым ходом, при каждом переворачивании плитки ТВС на счетчике уровня аварии добавляется 1 значение. При входе стрелки в желтую зону игроку придется брать 2 карточки из колоды «Перегрев ТВС», а в красной зоне добавится карточка из колоды «неисправности СУЗ» и начнут выходить из строя фиолетовые плитки. А из них только 2 рабочие, сохраните хотя бы одну из них, чтобы оставить шанс заглушить реактор (вернуть перевернутую плитку СУЗ в исходное положение можно только одну и 1 раз за игру, использовав единственный жетон ВКЛ).

Помните, нахождение в активной зоне реактора опасно для жизни! Если стрелка вашего личного счетчика выйдет за предельное значение или если из-под фигурки удалится плитка, то персонаж погибает, фишка и её ресурсы выбывают из игры. Но не отчаивайтесь, это командная игра и каждый может пожертвовать собой ради достижения общей цели. Игра продолжается пока не будет заглушен реактор - это победа, или пока не уберется с поля хоть одна аварийная ТВС, что будет означать взрыв и поражение.

Но если вы начинающий спасатель, то можете воспользоваться дополнительными «жизнями», увеличив их количество до 3-х. Если выпадает ситуация, при которой должна убраться с поля аварийная, просто вместо этого уберите сердечко, а последнюю карту с номером верните в конец колоды.





## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Плитки ТВС перемешать и разложить металлической рубашкой вверх в произвольном порядке в углубленных ячейках поля (всего 31 шт., из них 6 шт. являются аварийными);
- 2 Плитки СУЗ перемешать и разложить фиолетовой рубашкой вверх в произвольном порядке на фиолетовых ячейках поля (всего 6 шт, из них 4 неисправных и 2 рабочие);
- 3 Карты перегрева ТВС перемешать и положить стопку рядом с полем рубашкой кверху;
- 4 Карты неисправности СУЗ перемешать и положить стопку рядом с полем рубашкой кверху;
- 5 Кнопку ВЫКЛ положить рядом с полем (она общая);
- 6 Установить уровень сложности игры, выложив соответствующее количество фишек сердечек (1, 2 или 3), которые обозначают количество жизней (прав на ошибку);
- 7 Счётчик уровня аварии положить рядом с полем, стрелку на шкале опустить на 0;
- 8 Игроки выбирают себе игрового персонажа (инженер, пожарный, врач, военный) с соответствующей карточкой персонажа и фигуркой. Стрелки уровня накопленной радиации поставить на 0.

В случае возникновения спора, карточки персонажей раскладываются рубашкой кверху и каждый игрок по очереди вытаскивает наугад карточку с персонажем, которым будет играть.

- 9 Расставить фигурки персонажей на желтых стартовых ячейках поля;
- 10 Раздать игрокам жетоны ресурсов, соответствующие персонажам:

Инженер: - квадратные жетоны дистанционного крана 4 шт.;  
- квадратные жетоны трубопровода - 6 шт.;  
- квадратный жетон с кнопкой ВКЛ - 1 шт.;

Пожарный: - квадратные жетоны с пожарным рукавом - 5 шт.;  
- круглые жетоны с огнетушителем - 3 шт.;  
- круглые жетоны с ручным подъемником - 2 шт.;

Военный: - квадратные жетоны с правом открыть дополнительную ячейку (или перешагнуть пустую) - 5 шт.;  
- круглые жетоны с противогазом - 3 шт.;  
- круглые жетоны с ручным подъемником - 2 шт.;

Врач: - квадратные жетоны медицинской помощи - 5 шт.;  
- круглые жетоны аптечки - 3 шт.;  
- круглые жетоны с ручным подъемником - 2 шт.;

## ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди делают каждый свой ход. Первым ходит военный. Каждый ход состоит из следующих действий:

### 1) Отыграть за реактор:

- Взять из колоды карту перегрева ТВС. Вначале по одной карте за ход каждого персонажа. Когда стрелка на циферблате счётчика уровня аварии доходит до 2-го желтого сектора, берётся по две карты. На вытянутой карте перегрева ТВС указан номер ячейки ТВС поля. Соответствующая номеру плитка ТВС переворачивается знаком вверх. Если выпадает номер плитки, которая уже перевернута, то эта плитка убирается с поля.

- На шкале счётчика уровня аварии передвинуть стрелку вправо на столько делений, сколько будет вновь перевернуто плиток ТВС. Если номер выпадает на уже пустую ячейку или ту, плитка на которой уже перевернута, то уровень аварии не добавляется.

- Если стрелка уровня аварии достигла 3-го красного сектора, то дополнительно берется одна карта из колоды неисправности СУЗ. Плитка СУЗ, номер которой выпал, также переворачивается знаком радиации вверх или убирается с поля, если она уже лежала знаком вверх.

### 2) Отыграть персонажем, то есть в любой последовательности можно выполнить следующие действия:

- сделать фигуркой своего персонажа от 0 до 3 шагов (военный - 4 шага) по игровому полю (1 шаг - 1 ячейка). Во время передвижения можно останавливаться для выполнения действий и продолжать движение, но в пределах этих 3 (4) шагов;

- открыть (перевернуть) одну плитку ТВС или СУЗ. (При открытии плитки ТВС на шкале счётчика уровня аварии передвинуть стрелку вправо на одно деление за каждую вновь перевернутую. Если номер выпадает на пустую ячейку или ту, на которой плитка уже лежит перевернутой, то уровень аварии не добавляется.);

- использовать по одному жетону каждого вида ресурса;

- передать (при нахождении на одной ячейке с фигуркой другого персонажа) или оставить на любой из пройденных ячеек один из круглых жетонов ресурса;

- взять себе оставленный другим игроком жетон ресурса.

- передвинуть стрелку персонального уровня накопленной радиации на карточке персонажа на соответствующее число делений (за каждое нахождение во время хода на красном знаке радиации - 2 деления, на черном - 1)

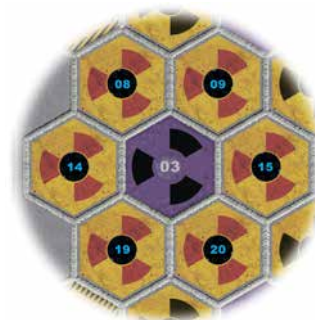
## ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Игроки должны искать аварийные ТВС (их 6 шт. обозначены красным знаком радиации), переворачивая плитки ТВС по одной за ход.

Затем все эти 6 шт. ТВС с помощью ресурсов дистанционного крана или ручного подъемника должны быть собраны вокруг одной исправной СУЗ в шести пустых ячейках.

Плитки ТВС выбывают из ячеек по ходу игры или могут быть принудительно перемещены в другие пустые ячейки с использованием дистанционного крана или ручного подъемника, а в крайнем случае, если соответствующих ресурсов недостаточно, игрок может убрать с поля плитку ТВС, освободив нужную ячейку, ценой жизни персонажа (фигурку персонажа надо переместить во время хода на соответствующую плитку и убрать её с поля вместе с фигуркой персонажа).

Как только будут собраны таким образом (какой стороной при этом лежит карточка СУЗ не важно), то немедленно (в ход любого персонажа) используется карточка ВЫКЛ и празднуется победа!!!



При перемещении плитки с использованием дистанционного крана на перемещаемой ячейке обязательно должна находиться фигурка какого-либо персонажа, а при использовании ручного подъемника – фигурка выполняющего ход игрока. Фигурка перемещается вместе с плиткой в новое место.

Ходить по игровому полю активной зоны АЭС можно в любую сторону, в том числе поворачивая и меняя направление.

Стоять и передвигаться по пустым (без плиток) ячейкам ТВС и СУЗ нельзя. Только военный может, используя жетон соответствующего ресурса, перешагнуть пустую.

Все действия персонажей: переворачивание плиток ТВС, использование или оставление жетонов ресурсов, возможно производить только с ячейкой, на которой в данный момент находится его фигурка (исключения: квадратный жетон дистанционного подъемника, а также кнопки ВКЛ и ВЫКЛ). Действия и использование ресурсов во время выполнения хода можно совершать, прерывая движение, а потом продолжая, но в пределах 3-х шагов (военный – 4-х).

Передвигаться, стоять и выполнять действия на ячейке, на которой находятся фигурки других игроков – МОЖНО.

Использовать жетоны ресурсов в отношении другого персонажа (к примеру, аптечки) возможно только при нахождении в одной ячейке с фигуркой этого персонажа.



Карточка ВНИМАНИЕ нужна для запоминания места нахождения обнаруженной аварийной плитки ТВС. При охлаждении аварийной ТВС (т.е. переворачивании плитки в исходное положение) можно положить знак внимание поверх соответствующей плитки, чтобы не забыть её местонахождение.

## ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

Жетоны ресурсов раздаются в начале игры каждому игроку в количестве указанном выше. Они используются для манипуляций с плитками ТВС и СУЗ, а также для помощи и защиты персонажей. Жетоны используются однократно, при этом они сбрасываются и в игре больше не участвуют. Оставленные на поле жетоны ресурсов уничтожаются, если из ячейки, на которой они лежали, была удалена соответствующая плитка ТВС или СУЗ.

Квадратные жетоны ресурсов используются только соответствующим персонажем и другому игроку не передаются.

Круглые жетоны ресурсов можно использовать самому или передать другому игроку при нахождении с ним на одной ячейке, или оставить на ячейке поля, по которой перемещался во время хода, чтоб её мог подобрать другой игрок.



**Дистанционный кран** – переносит плитку ТВС или СУЗ из одной ячейки поля в любую другую ПУСТУЮ ячейку. При этом, на переносимой плитке обязательно должна находиться фигурка любого персонажа, либо самого инженера (кто-то же должен зацепить крюк), фигурка переносится вместе с плиткой на новое место.



**Трубопровод** – поворачивает в исходное положение (охлаждает) любую перевернутую плитку ТВС, как рабочую (черную), так и аварийную (красную).



**Кнопка ВКЛ** – поворачивает в исходное положение любую перевернутую плитку СУЗ.



**Пожарный рукав** – поворачивает в исходное положение (охлаждает) любую перевернутую плитку ТВС, как рабочую (черную), так и аварийную (красную).



**Огнетушитель** – при использовании кладется на перевернутую аварийную ячейку ТВС и предотвращает удаление этой карточки ТВС с поля в случае повторного выпадения номера данной ячейки в период вытягивания карт перегрева следующим игроком. (Действует только один раз в ход одного следующего игрока вне зависимости выпал этот номер или нет, после этого сразу сбрасывается).



**Ручной подъемник** – переносит плитку ТВС или СУЗ, на которой находится фигурка использующего этот жетон игрока, из одной ячейки поля в любую другую ПУСТУЮ ячейку. Фигурка переносится вместе с плиткой.



**Дополнительная ячейка** – дает право открыть во время выполнения хода еще одну дополнительную плитку или перепрыгнуть одну пустую ячейку.



**Противогаз** – при использовании жетона во время выполнения хода у персонажа не добавляется уровень накопленной радиации. Действует только 1 ход, после чего сразу сбрасывается.



**Медицинская помощь** – убавляет уровень накопленной радиации на 2 значения. Используется врачом в отношении себя или другого персонажа, с которым находится на одной ячейке.



**Аптечка** – убавляет уровень накопленной радиации на 1 значение. Используется обладателем карточки в отношении себя или другого персонажа, с которым находится на одной ячейке.



**Кнопка ВЫКЛ** – общая, используется во время хода любого игрока незамедлительно, как только вокруг рабочей плитки СУЗ (не важно какой стороной она будет повернута) будут собраны все шесть аварийных карточек ТВС (и можно праздновать победу!).



## СЧЁТЧИК УРОВНЯ АВАРИИ

Стрелку шкалы счётчика перемещают вправо при каждом переворачивании плитки ТВС (в результате выпавших карт или открытия игроком во время движения по полю) уровень аварии добавляется на 1 деление за 1 перевернутую плитку. Если в результате действий игрока перевернутая плитка будет возвращена в исходное состояние (рубашкой вверх), то уровень аварии соответственно снижается на 1 деление.

Если выпал номер уже пустой ячейки или той, на которой плитка ТВС уже была перевернута (т.е. теперь подлежит удалению), то уровень аварии не добавляется.

Если вдруг забыли в какой-то момент передвинуть стрелку или возникли сомнения, то легко проверить, пересчитав на поле все перевернутые и отсутствующие ячейки ТВС, это число должно соответствовать цифре на циферблате уровня аварии.

## КАРТОЧКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

У каждого игрока имеется своя карточка персонажа, на которой он может складывать жетоны ресурсов. Шкала на карточке персонажа, это персональный счётчик накопленной им радиации. Стрелка шкалы передвигается в сторону увеличения каждый раз при при каждом нахождении фигурки персонажа на перевернутых плитках ТВС или СУЗ, в том числе:

- при прохождении через перевернутые плитки ТВС или СУЗ (и даже если во время очередного хода фишка стояла на месте);
- при самостоятельном открытии под собой плитки ТВС или СУЗ во время поиска аварийных ТВС и рабочих СУЗ;
- когда плитка под персонажем была перевернута при вытягивании карт перегрева ТВС (самим или выполнении хода другим игроком);
- когда плитка под персонажем была перевернута при её открытии во время хода другим игроком при поиске.

Уровень накопленной персонажем радиации поднимается на:

- 1 деление за нахождение на черном знаке радиации;
- 2 деления за нахождение на красном знаке радиации.

Если стрелка превысила последнее значение шкалы – 16, то персонаж погибает, его фигурка убирается с поля.

При использовании жетонов медицинской помощи и аптечки, стрелка шкалы передвигается обратно в соответствии с возможностями жетона (на 1 или 2 деления). При использовании жетона противогаса, игрок защищён от радиации на один ход, стрелка остаётся на месте в не зависимости от перемещений персонажа по перевернутым плиткам.

## ГИБЕЛЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонаж погибает - соответствующая фигурка и её жетоны ресурсов выбывают в следующих случаях:

- если стрелка на персональном счетчике накопленной радиации превысила последнее значение циферблата – 16;
- если из ячейки, на которой находилась фигурка персонажа, была удалена плитка ТВС или СУЗ;
- если игрок принял решение пожертвовать собой и убрать с поля плитку, на которой он находится (чтоб освободить ячейку).

## **УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ (назначение фишек сердечек)**

Перед началом игры игроки должны определить уровень сложности игры, поставив на соответствующие места в углу поля фишки сердечек от 1-го до 3-х. Сердечки обозначают количество жизней (прав на ошибку), чем меньше сердечек, тем сложнее. При одном сердечке прав на ошибку нет!

Жизнь сгорает (убирается одно сердечко) в том случае, если произошло событие, при котором плитка аварийной (красной) ТВС должна быть убрана с поля (т.е. вытянута карта перегрева ТВС с номером уже повернутой красным знаком радиации вверх аварийной ТВС при отсутствии на ней карточки с огнетушителем). С поля убирается одно сердечко, плитка аварийной ТВС остается на месте в том же состоянии, а вытянутая карта перегрева ТВС возвращается в колоду (подкладывается в конец колоды), игра продолжается. Когда убирается последнее сердечко – то команда проигрывает.

© 2018 Все права защищены. Правообладатель и производитель ООО "ИНАЧЕ"  
119180, Москва, 2-ой Хвостов переулок, д.12, пом. V, к. 1В  
Автор игры: Артём Масликов

Сайт компании: [www.inache-i.ru](http://www.inache-i.ru)

Сайт игры: [reactor.inache-i.ru](http://reactor.inache-i.ru)

Отзывы и предложения: [info@inache-i.ru](mailto:info@inache-i.ru)