

Фотограф

ПРАВИЛА ИГРЫ



Фотограф

Автор игры: Сааши

Оформление: Такако Такараи

2–4 игрока, 30 минут

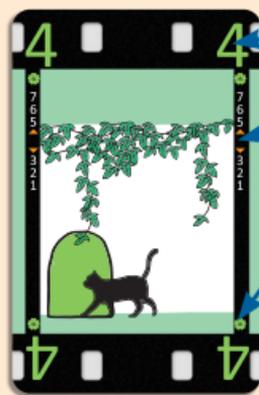
В пыльной коробке на чердаке вы находите старый плёночный фотоаппарат своего отца и решаете опробовать его в деле. Выйдя на улицу и доверившись собственному любопытству, вы начинаете фотографировать свой район кадр за кадром, как когда-то делал и отец.

Выберите сюжет, перематывайте плёнку и в нужный момент нажмите на кнопку спуска затвора. Какая фотография окажется самой удачной?

Состав игры

97 карт: 84 карты кадров (по 12 каждого из 7 цветов: синего, красного, жёлтого, зелёного, коричневого, серого и фиолетового),
7 карт удачных кадров (по 1 каждого из 7 цветов), **4 памятки**,
1 карта заката, **1 схема раскадровки** и данный **буклет правил**.

Структура карты кадра



Номер кадра

Символ цвета

Карты, которые можно разыграть по правилам после данной карты (в порядке возрастания или убывания).

Удачный кадр!

На карте удачного кадра указано условие, выполнив которое вы сможете получить данную карту.

Подготовка к игре

Подготовка колоды кадров

Количество карт кадров, которое будет использоваться в игре, зависит от числа участников:

При игре вчетвером используйте все карты кадров.

При игре втроём уберите из игры один из цветов (12 карт кадров одного цвета).

При игре вдвоём уберите из игры два цвета (24 карты кадров двух цветов).

Примечание: при игре вдвоём или втроём также уберите карту(-ы) удачного кадра соответствующего цвета.

1. Перемешайте все **карты кадров**, которые будут использоваться в игре. Затем разложите их лицевой стороной вниз на 6 примерно равных стопок. В одну из этих стопок замешайте **карту заката**.
2. Положите стопку с **картой заката** поверх другой стопки. Затем положите оставшиеся 4 стопки поверх этой сдвоенной стопки, чтобы получилась общая колода. Положите колоду лицевой стороной вниз на середину стола.

Не забудьте положить карту заката во вторую стопку снизу при подготовке колоды кадров.



3. Положите **схему раскадровки** рядом с колодой кадров. Каждый игрок берёт **памятку** и кладёт перед собой. Все неиспользованные памятки уберите в коробку.
4. Разложите карты **удачных кадров** используемых цветов стороной, соответствующей количеству игроков, вверх (одна сторона для 4 игроков, другая — для 2–3).

Раскадровка

Разложите карты из колоды кадров по схеме раскадровки согласно количеству игроков.

Схема раскадровки **при игре вдвоём**: 3 ряда по 4 карты в каждом (всего 12 карт).

Схема раскадровки **при игре троём или вчетвером**: 4 ряда по 4 карты в каждом (всего 16 карт).

Раскладывайте карты из колоды кадров в определённом порядке согласно указаниям на схеме раскадровки, начав с карты под номером 1 и двигаясь далее по возрастанию до конца схемы.

Примечание: карты в крайней левой и крайней правой колонках кладите лицевой стороной вверх, а в двух центральных — наоборот.

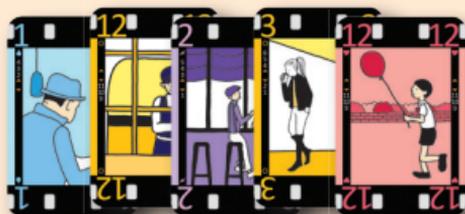
Начало игры

Игру начинает тот, кто фотографировал последним (или определите первого игрока случайным образом). Начиная с первого игрока, все участники по очереди берут по 1 карте из колоды кадров. **Каждую следующую карту размещайте в руке правее и поверх предыдущей.**

Продолжайте набирать карты, пока у каждого **в руке не окажется по 5 карт**. Карта, которую вы взяли первой, окажется крайней слева, а последняя — крайней справа.

Особое примечание: порядок карт в руке можно менять только в указанные моменты!

Первая карта, которую вы взяли.



Пятая карта, которую вы взяли.

Цель игры

Каждый цвет карт кадров соответствует отдельной сцене из жизни вашего города. В ходе игры вы собираете эти карты и располагаете их в виде последовательностей кадров своих фотоплёнок. Постарайтесь до заката успеть сделать как можно больше кадров каждого цвета. После заката происходит подсчёт победных очков (ПО) за сделанные вами фотографии.

Тот, кто первым соберёт определённое количество кадров одного цвета, получает бонус. Но будьте аккуратны!

За размытую фотографию вы потеряете ПО.

Побеждает тот, кто наберёт больше всех победных очков!



В свой ход

Разыгрывайте **все указанные этапы по порядку**. После 4-го этапа ваш ход завершается и начинается ход игрока слева от вас.

Ход игрока состоит из следующих этапов

(подробнее о каждом из них см. далее):

1. Выбор сюжета (возьмите карты в руку).
2. Перемотка плёнки (переместите карту в руке).
3. Фотографирование (разыграйте карты из руки).
4. Проверка раскадровки (выложите новые карты, если требуется).

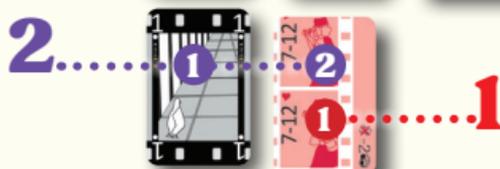
ЭТАП 1: Выбор сюжета (возьмите карты в руку)

В начале своего хода **сообщите, сколько карт из раскадровки вы собираетесь взять в руку.**

Вы должны взять от 1 до 3 карт (но не менее 1).

Затем, начиная с карты в крайней левой или крайней правой колонке и двигаясь вдоль ряда к середине раскадровки, берите карты в руку по одной, пока не возьмёте заявленное количество карт. Беря каждую карту в руку, располагайте её правее и поверх уже имеющихся (последняя карта окажется крайней справа).

Примечание: карты в раскадровке пропускать нельзя. Берите карты только из одного ряда раскадровки.



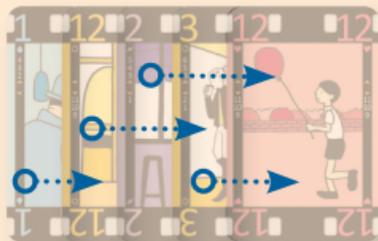
Две карты из этого ряда забрал предыдущий игрок.



ЭТАП 2: Перемотка плёнки (переместите карту в руке)

Выберите любую карту в руке (кроме крайней правой) и переместите её на 1 или несколько позиций вправо и выше (она может переместиться и на крайнюю правую позицию).

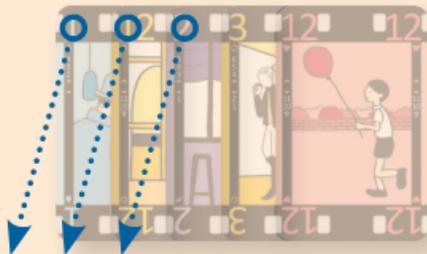
На этом этапе вы должны переместить вправо 1 из 4 карт, находящихся слева и ниже. Вот некоторые варианты перемещений:



ЭТАП 3: Фотографирование (разыграйте карты из руки)

Пора фотографировать! Перемотав плёнку, **разыграйте от 1 до 3 карт кадров, расположенных в вашей руке слева. Кладите разыгранные карты на стол перед собой.**

На этом этапе вы должны по порядку разыграть от 1 до 3 карт, лежащих в вашей руке слева. Кладите их перед собой в ряды соответствующих цветов — фотоплёнки.



Особое примечание: вы должны разыграть столько же карт кадров, сколько взяли на первом этапе хода!

Всегда разыгрывайте карты по очереди, начиная с крайней левой. Разыгрывайте каждую карту по указанным правилам, убедившись, что её можно разыграть.

Правила розыгрыша карт кадров

Разыгрывая карты, кладите их перед собой в ряды соответствующих цветов — **фотоплёнки. В каждой вашей фотоплёнке могут быть кадры только одного цвета.** Например, разыграв первую красную карту, кладите следующие красные карты в тот же ряд, размещая их справа от первой красной карты.

Два правила розыгрыша карт кадров:

Кадры в каждой фотоплёнке могут располагаться только в порядке возрастания или убывания их номеров.

Этот порядок определяется в момент розыгрыша 2-й карты в фотоплёнке. Например, если номер первого красного кадра в фотоплёнке — № 6, а следующего красного кадра — № 7, то после него можно разыграть только кадр с номером № 8 или больше. Если бы номер второго красного кадра был № 5, то после него вы могли бы разыграть только кадры с меньшими номерами.

Кроме того, номер следующего кадра, который вы добавляете к фотоплёнке, **не должен отличаться от номера предыдущего кадра в этой фотоплёнке больше чем на 3.** Например, если порядок кадров возрастающий, то номер каждого следующего кадра должен быть на 1–3 больше номера предыдущего кадра в фотоплёнке. Если порядок убывающий, то номер каждого следующего кадра в фотоплёнке должен быть на 1–3 меньше номера предыдущего кадра в фотоплёнке. Примечание: номера кадров, рядом с которыми можно разыграть текущую карту кадра, указаны вверху и внизу каждой карты кадра.

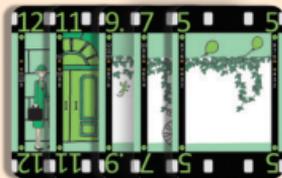
***Примечание:** вы не обязаны добавлять все карты, которые разыгрываете на данном этапе, к одной фотоплёнке, однако следовать правилам розыгрыша обязательно всегда!*

Если разыграть карту кадра невозможно

Если карта, находящаяся в левой части вашей руки, соответствует обоим правилам розыгрыша, то вы должны разыграть её, положив лицевой стороной вверх к фотоплёнке аналогичного цвета (если карту этого цвета вы ещё не разыгрывали, она станет первой в соответствующей фотоплёнке). Однако, **если карта, которую вы должны разыграть, не соответствует указанным выше правилам, этот кадр считается размытым!** В этом случае сперва покажите лицевую сторону карты остальным игрокам, а затем, перевернув её лицевой стороной вниз, положите справа от предыдущего кадра в фотоплёнке соответствующего цвета. **Слева на рубашке карты будет виден символ «-2 ПО».** С этого момента игроки не могут проверять номер этого кадра. В конце игры каждый размытый кадр приносит штрафные очки.

Примечание: при розыгрыше следующего кадра справа от размытого учитывайте порядок расположения кадров в этой фотоплёнке (возрастающий или убывающий), однако ограничение на размещение следующего кадра в пределах 3 номеров от предыдущего не действует.

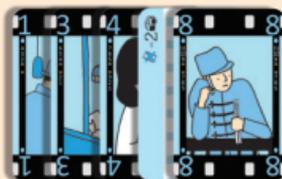
Если второй кадр в фотоплёнке оказался размытым, то порядок добавления кадров к этой фотоплёнке (возрастающий или убывающий) определится только после добавления следующего неразмытого кадра.



Пример расположения кадров зелёной фотоплёнки в порядке убывания номеров.

Пример расположения кадров синей фотоплёнки в порядке возрастания номеров

(один из кадров оказался размытым).



Будьте внимательны! Как только на фотоплёнке с возрастающим порядком кадров окажется **кадр № 12 либо № 1**, если порядок убывающий, **то добавлять к ней можно будет только размытые кадры. Размытых кадров может быть сколько угодно.**

Карты удачных кадров

Добавив карту лицевой стороной вверх к фотоплёнке, вы можете немедленно получить карту удачного кадра соответствующего цвета. **Карты удачных кадров остаются лежать перед вами** до конца игры — при подсчёте они принесут вам дополнительные ПО.

Как указано на картах удачных кадров, для того, чтобы получить такую карту, выполните условие:

- Первым разыграйте 4 кадра соответствующего цвета лицевой стороной вверх при игре вдвоём или троём.
- Первым разыграйте 3 кадра соответствующего цвета лицевой стороной вверх при игре вчетвером.

***Примечание:** полученная карта удачного кадра остаётся у вас до конца игры. Карту получает первый игрок, выполнивший условие, указанное на карте соответствующего цвета! Помните, что размытые кадры не учитываются при выполнении данного условия.*



Играя троём, вы первым добавили к своей зелёной фотоплёнке 4 кадра лицевой стороной вверх, поэтому вам достаётся зелёная карта удачного кадра. Немедленно добавьте удачный кадр к своей фотоплёнке.

ЭТАП 4: Проверка раскадровки

(выложите новые карты, если требуется)

В конце своего хода, разыграв три предыдущих этапа (выбрав сюжет, перемотав плёнку и сделав кадры), посчитайте количество доступных карт в раскадровке.

Если их осталось 3 или меньше, то выложите новые карты из колоды по схеме раскадровки.

Если карт больше 3, пропустите этот этап. Следующий игрок начинает свой ход с этапа 1.

Добавление карт к раскадровке при игре втроем или вчетвером:

1. Уберите из игры все оставшиеся в раскадровке карты, лежащие лицевой стороной вверх.
2. Переместите все лежащие лицевой стороной вниз карты в центральных колонках раскадровки с учётом их позиций на первые доступные позиции в крайней левой колонке раскадровки по порядку и переверните лицевой стороной вверх.
3. После этого выложите новые карты из колоды кадров на пустые места по схеме раскадровки. Помните, что в одних колонках карты должны лежать лицевой стороной вверх, а в других — наоборот.

Добавление карт к раскадровке при игре вдвоём

При игре вдвоём уберите из игры **ВСЕ** оставшиеся карты в раскадровке. Выложите новые карты из колоды кадров по схеме раскадровки.

Примечание: убирая из игры карты кадров, лежащие лицевой стороной вниз, не смотрите на их номера.

Особое примечание: если после розыгрыша этапа 4 в раскадровке остаётся 3 карты или меньше (потому что колода кадров закончилась), то игра немедленно завершается!

Карта заката

Если при розыгрыше этапа 4 «Проверка раскадровки» из колоды была открыта карта заката, игра немедленно останавливается и **ВСЕ** игроки одновременно выполняют следующие шаги:

1. Все участники разыгрывают этап 2 «Перемотка плёнки» (перемещая карту в руке).
2. Затем все участники разыгрывают 2 крайние левые карты в руке (по очереди), добавляя к своим фотоплёнкам.
3. Наконец, верните карту заката в коробку, после чего продолжайте розыгрыш этапа 4 «Проверка раскадровки». Если карта заката была открыта в конце этапа 4, то игра продолжается ходом следующего игрока.

Примечание: до конца партии в руках у игроков остаётся по 3 карты!

Особое примечание: во время розыгрыша карты заката (см. выше) карту удачного кадра получить нельзя, даже если соответствующее условие выполнено полностью. Соответственно, если условие получения какой-то карты удачного кадра выполнено во время заката, то никто дальше её не получит, так как будет уже не первым собравшим нужное количество кадров этого цвета.

Конец игры

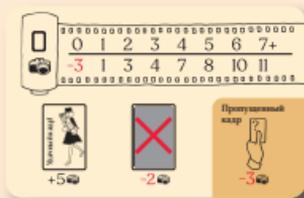
Если после розыгрыша этапа 4 «Проверка раскадровки» в раскадровке осталось 3 карты или меньше (потому что колода кадров закончилась), то игра немедленно завершается. Все игроки выполняют следующие шаги (аналогично розыгрышу карты заката):

1. Все участники разыгрывают этап 2 «Перемотка плёнки» (перемещая карту в руке).
2. Затем все участники разыгрывают 2 крайние левые карты в руке (по очереди), добавляя к своим фотоплёнкам.
3. Каждый участник убирает из игры последнюю оставшуюся в руке карту.
4. Подсчитайте победные очки (см. ниже).

Примечание: как и при розыгрыше карты заката (см. выше), в этот момент получить карту удачного кадра нельзя, даже если соответствующее условие выполнено полностью.

Подсчёт победных очков

Как только все игроки выполняют указанные выше шаги, начинается итоговый подсчёт очков. Вы получаете победные очки за длину своих фотоплёнок и карты удачных кадров и теряете за размытые кадры. Принцип подсчёта очков указан на обороте памятки игрока.



*На обороте
вашей
памятки
указан
принцип
подсчёта
победных
очков.*

0 кадров = -3 ПО
1 кадр = 1 ПО
2 кадра = 3 ПО
3 кадра = 4 ПО
4 кадра = 7 ПО
5 кадров = 8 ПО
6 кадров = 10 ПО
7+ кадров = 11 ПО

Подсчёт победных очков за фотоплёнки

Сперва по очереди подсчитайте ПО за длину каждой из своих фотоплёнок. ПО начисляются за все карты, лежащие лицевой стороной вверх.

Подсчёт победных очков за карты удачных кадров

За каждую имеющуюся у вас карту удачного кадра вы получаете 5 ПО.

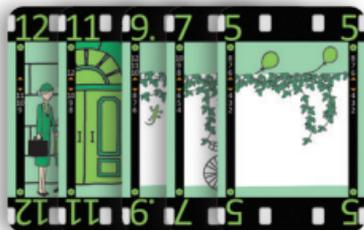
Штраф за размытые кадры

За каждую разыгранную карту, лежащую лицевой стороной вниз, вы теряете 2 ПО.

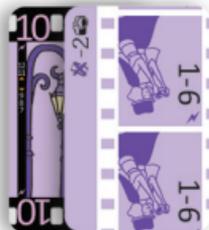
Определение победителя

Побеждает игрок с наибольшим итоговым результатом. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством карт удачных кадров. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с самой длинной фотоплёнкой (больше всего кадров в одной плёнке). Если и в этом случае ничья, претенденты разделяют победу.

Пример подсчёта ПО участника при игре втроем:



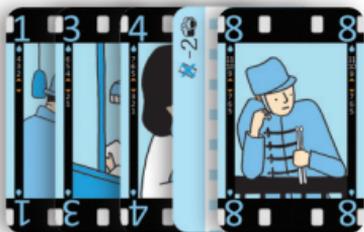
5 кадров = **8 ПО**



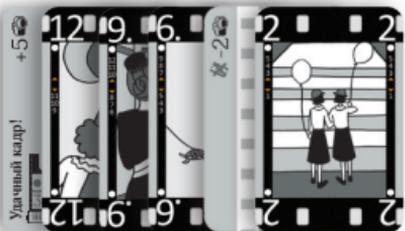
1 кадр
и 1 размытый
кадр = **-1 ПО**



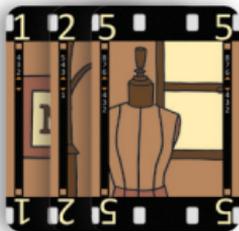
1 кадр = **1 ПО**



4 кадра и 1 размытый кадр
= **5 ПО**



4 кадра (+7)
1 размытый кадр (-2)
удачный кадр (+5) = **10 ПО**



3 кадра = **4 ПО**

0 красных кадров = **-3 ПО**

ВСЕГО: 24 ПО

Правила для опытных игроков

Пропущенный кадр

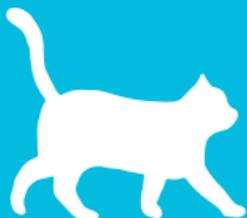
Это вариант игры для опытных игроков. **Партия проходит по обычным правилам, меняется только способ подсчёта ПО в конце игры.**

В этом варианте **последняя карта в вашей руке — это кадр, который вы пропустили, фотографируя окрестности города.** Вы так расстроились, что засветили **всю** фотоплёнку цвета пропущенного кадра, поэтому **в подсчёте ПО она не участвует.**

До начала подсчёта ПО уберите карту пропущенного кадра и все карты соответствующего цвета, которые вы разыграли в ходе партии. Если же у вас есть карта удачного кадра соответствующего цвета, то не учитывайте и её! Поскольку в фотоплёнке соответствующего цвета не будет кадров, за неё вы потеряете 3 ПО (с другой стороны, штрафные 2 ПО за каждый размытый кадр в этой фотоплёнке тоже не начисляются).

***Примечание:** если вы не разыграли ни одной карты цвета пропущенного кадра, просто уберите карту пропущенного кадра из игры и переходите к итоговому подсчёту по обычным правилам.*





Автор игры: Сааши

Оформление: Такако Такараи

Графический дизайн: Saashi & Saashi

**Русская версия игры подготовлена
компанией «Лавка Геймз».**

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Королёву, Роману Дженбазу, Андрею Багрикову, Андрею Черепанову, Сергею Просольченко и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.



Saashi & Saashi



LAVKA
GAMES

© 2022 Saashi & Saashi.

Все права защищены. Любое воспроизведение без согласования с правообладателями запрещено. Отпечатано в России.