

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре придерживайтесь обычных правил, кроме ряда изменений:

1. Разместите трек праздничного настроения рядом с колодой неприятностей.
2. Выберите любой жетон новогоднего декора и поместите его на деление «Начало» на треке праздничного настроения. До конца партии используйте этот жетон в качестве маркера.



В большинстве случаев жетоны новогоднего декора не участвуют в партии в качестве игровых элементов, но их можно (и нужно!) использовать для художественного оформления карт сцен.

3. Перемешайте все карты подарков и разместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Каждый игрок берёт по 1 карте подарка, не показывая её другим участникам.

4. Добавьте к соответствующей колоде новые карты идей. Разместите новую карту оборудования лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. На ней есть специальная ячейка для размещения кубика. Убрав его после выполнения действия, вы должны перевернуть карту лицевой стороной вниз.

5. Добавьте к колоде неприятностей 3 карты духов Рождества и перемешайте все карты.

6. Используйте карты сцен и сценария из этой коробки. Вы можете добавить к ним карты соответствующего типа из базовой игры и/или других дополнений.

ДУХИ РОЖДЕСТВА

Карты духов Рождества содержат отсылки к произведению Чарльза Диккенса «Рождественская песнь в прозе». Как и в повести, духи будут внезапно являться членам вашей съёмочной группы.

Если вы вытянули карту духа Рождества из колоды неприятностей, разместите её рядом с игровым полем и немедленно примените указанный эффект.

Дух Рождества — это не просто неприятность, поэтому его нельзя проигнорировать или «уладить».

Полностью применив эффект карты духа Рождества, верните её в коробку.



НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ: УПАКОВАТЬ ПОДАРОК

Чтобы взять карту с верха колоды подарков, возьмите любой кубик, который ещё не был использован для выполнения действия, и разместите его рядом с колодой.

Вы можете выполнить это действие несколько раз за ход и, соответственно, получить несколько карт подарков.

Не показывайте полученные карты другим игрокам, чтобы не испортить сюрприз. Количество карт подарков в руке не ограничено.

Вы не можете упаковать подарок, если колода подарков закончилась.



ТРЕК ПРАЗДНИЧНОГО НАСТРОЕНИЯ

Новогодние каникулы — особое время, поэтому важно, чтобы на съёмочной площадке царило праздничное настроение.

Во время игры праздничное настроение будет меняться: ухудшаться из-за различных неприятностей и улучшаться благодаря подаркам, которыми будут обмениваться члены съёмочной группы. Все изменения праздничного настроения отражаются на специальном треке.

Переместите маркер праздничного настроения на указанное число делений вниз.

Переместите маркер праздничного настроения на указанное число делений вверх.



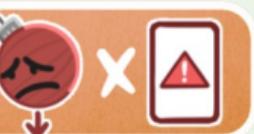
Маркер никогда не может выйти за пределы трека праздничного настроения.

УХУДШЕНИЕ ПРАЗДНИЧНОГО НАСТРОЕНИЯ



Каждый ход, взяв карту неприятности (шаг 1), переместите маркер праздничного настроения на 1 деление вниз за каждую карту в области неприятностей.

КАЖДЫЙ ХОД, ПОСЛЕ ШАГА 1:



ВРУЧЕНИЕ ПОДАРКОВ



В любой момент, когда активным игроком являетесь не вы, можете вручить ему карту подарка из вашей руки.

Получив подарок, немедленно передвиньте маркер праздничного настроения на столько делений вверх, сколько указано на карте.

Затем вы можете применить эффект этой карты подарка.

После этого переместите карту лицевой стороной вверх в сброс рядом с колодой подарков.

Играя в одиночном режиме, можете использовать карты подарков, полученные в прошлых ходах. Порадуйте себя сами!

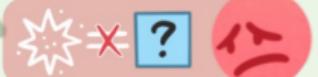


ОСОБЫЕ ЭФФЕКТЫ

До тех пор, пока маркер праздничного настроения находится на одном из следующих делений, применайте особый эффект, описанный ниже:



Завершив съёмку сцены, дополнительно получите 1 очко зрительских симпатий.



Символ больше не является универсальным.



Символ больше не является универсальным.



И Завершая съёмку любой сцены, дополнительно сокращайте бюджет на \$1.