




ЖИВОЙ КАДР

ПРАВИЛА ИГРЫ

 РОМАН КАТЕРЯКИН
/ ЖИЗНЬ ЛЮБИ



Фотограф и искатель приключений, вы путешествуете по миру в поисках диких животных для пополнения своей фотоколлекции. Однажды вам довелось увидеть уникальное существо — йети! Ошеломлённый этой встречей, вы едва успели достать фотоаппарат, а он уже исчез в зарослях... Вы решаете во что бы то ни стало заполучить в свою коллекцию фотографию йети. Время отправиться в очередное путешествие!

ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

В свой ход выберите одно из двух действий.

- **Взять новый альбом.**

или

- **Сделать фотографию**, поместив одну из своих карт пейзажа в фоторамку.

На картах пейзажа изображены звери, птицы или даже йети. В игре мы будем называть их всех животными.

Игрок кладёт пейзаж в фоторамку, при этом животные частично или полностью попадают в объективы (отверстия на картах пейзажей). Игрок может взять соответствующие жетоны фотографий и поместить их на карты своих альбомов. Каждый жетон фотографий принесёт **1** победное очко в конце игры. А если вы расположите фотографии в соответствии с бонусным условием альбома, то получите дополнительные победные очки.

Вы можете сделать **идеальный кадр**, если животное попадёт в объектив полностью, и получить за это дополнительные победные очки.

Что касается йети, то он такой быстрый, что на фотографию всегда попадает только половина его тела. Вам придётся соединить две фотографии половинок вместе, чтобы доказать всему миру: йети действительно существует! И конечно, заработать ещё больше победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ



ФОТОРАМКА



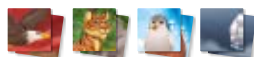
ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



40 КАРТ ПЕЙЗАЖЕЙ



8 ЖЕТОНОВ ИДЕАЛЬНОГО КАДРА



104 ЖЕТОНА ФОТОГРАФИЙ



34 КАРТЫ АЛЬБОМОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Расположите фоторамку в центре стола. Вы можете поставить её отдельно или поместить в дно коробки и игры.
- 2** Перемешайте карты пейзажей и раздайте каждому игроку по 3 карты. Карты в руке каждого игрока должны быть видны только ему самому. Оставшиеся карты пейзажей положите лицом вниз в стопку рядом с фоторамкой. При игре вчетвером используйте все карты пейзажей. При игре втроём случайным образом уберите из игры 10 карт пейзажей, а при игре вдвоём – 20.
- 3** Перемешайте карты альбомов и положите их стопкой лицом вниз рядом с картами пейзажей. Откройте 2 верхние карты альбомов и положите их рядом лицом вверх.
- 4** Сложите жетоны фотографий в 3 стопки в соответствии со средой обитания: льды, горы и джунгли.
- 5** Перемешайте жетоны фотографий с изображением йети и сложите их в стопку лицом вниз (стороной с силуэтом йети вверх).
- 6** Сложите в стопку жетоны идеальных кадров.
- 7** Отдайте жетон первого игрока тому, кто последним фотографировал. Теперь вы готовы к игре!



Пример подготовки игры для 3 игроков.

ВАЖНО: не показывайте ваши карты пейзажей другим игрокам, держите их на столе лицом вниз.



ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен совершить одно из двух действий:

СДЕЛАТЬ ФОТОГРАФИЮ или **ВЗЯТЬ АЛЬБОМ**.

СДЕЛАТЬ ФОТОГРАФИЮ

Поместите карту пейзажа из своей руки в фоторамку. Если в фоторамке уже есть карты пейзажей, то новая кладётся сверху.

Вы можете разместить свой пейзаж любой стороной, даже вверх ногами. Нельзя прикладывать пейзаж к фоторамке, чтобы оценить свои шансы, вы должны принять решение на расстоянии. Как только вы положили свой пейзаж в фоторамку, вы больше не можете перемещать или трогать его.

За каждое животное (йети считается животным), целиком или частично попавшее в отверстия на вашей карте пейзажа (объективы фотоаппарата), возьмите из общего запаса жетоны фотографий соответствующих животных и положите их перед собой. Если таким животным оказался йети, возьмите верхний жетон с силуэтом йети и переверните его лицом вверх (подробнее на стр. 5).

Если в один объектив попало несколько животных (полностью или частично), возьмите по 1 жетону за каждое видимое животное.

В конце своего хода возьмите себе в руку один новый пейзаж из стопки пейзажей и передайте ход игроку слева.

Иногда у вас будут удачные снимки, иногда не очень – не переживайте! Фотографам-анималистам часто приходится долго сидеть в засаде ради единственного идеального кадра!



В одном объективе виден тигр, а в другом – слон, отличная работа! Игрок берёт 1 жетон фотографий с тигром и 1 жетон фотографий со слоном.



В этом случае игрок берёт 3 жетона фотографий: с тигром, слоном и орлом.

ВЗЯТЬ АЛЬБОМ


Если вы в свой ход не хотите сделать фотографию, выберите один из двух альбомов, лежащих лицом вверх, либо возьмите верхнюю карту альбома из стопки. Положите выбранный альбом перед собой лицом вверх.


Если вы взяли один из лежащих в открытую альбомов, на его место необходимо сразу выложить новый альбом лицом вверх с верха стопки карт альбомов.

ИДЕАЛЬНЫЙ КАДР!

В ходе игры у каждого участника есть **2 попытки сделать идеальный кадр** – снимок животного, полностью попавшего в объектив.

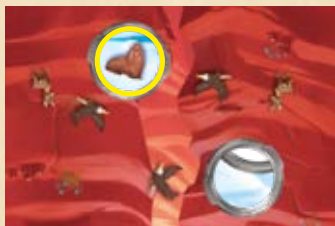
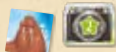
В свой ход, прежде чем поместить пейзаж в фоторамку, объявите, что делаете идеальный кадр, и разместите пейзаж по обычным правилам.

Если хотя бы одно животное полностью видно в любом из объективов, возьмите **1 жетон идеального кадра** в дополнение ко всем положенным жетонам фотографий и положите его перед собой стороной . Этот жетон принесёт вам **2 дополнительных победных очка** в конце игры.

Если ни одно из животных не попало полностью в объектив, возьмите **1 жетон идеального кадра**, но положите его перед собой стороной  (**0 победных очков**).

ПРИМЕЧАНИЕ: *каждый игрок может сделать объявление об идеальном кадре только 2 раза за всю игру! Старайтесь использовать их в самые подходящие моменты! Каждая попытка может принести только 1 жетон идеального кадра, даже если вам удалось полностью запечатлеть в кадре несколько животных.*

В свой ход игрок решил рискнуть и объявил, что сделает идеальный кадр. Отличная работа! Морж полностью виден в объективе! Игрок берёт жетон идеального кадра в дополнение к жетону фотографий моржа и кладёт его перед собой зелёной звездой вверх.



ЙЕТИ !

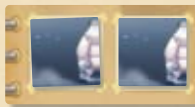
Когда вы берёте жетон фотографии йети, переверните его лицом вверх и положите перед собой. Удивительно, но на каждом жетоне видна только правая или левая половинка йети.

Жетон фотографии с половинкой йети учитывается в альбоме так же, как любой другой жетон фотографии, за исключением того, что он не связан с какой-либо средой обитания (льды, горы или джунгли).

При подсчёте очков вы получите **1** дополнительное победное очко за каждого завершённого йети, если вам удалось собрать его из **2** половинок. Йети считается завершённым, когда жетоны фотографии левой и правой половинки йети находятся в одном альбоме рядом и в правильной последовательности.



В этом альбоме йети завершён.



В этом альбоме йети не завершён.

ПОРЯДОК В АЛЬБОМАХ

В любой момент игры, даже перед финальным подсчётом очков, вы можете как угодно размещать и перемещать жетоны фотографий в своих альбомах. У каждого альбома может быть **2, 3** или **4** ячейки, в каждой из которых можно размещать по **1** жетону фотографии.

Каждый альбом может принести бонусные победные очки в конце игры. Для этого альбомом нужно заполнить полностью (во всех ячейках должны лежать жетоны фотографий) и все фотографии должны соответствовать бонусному условию этого альбома.

ВАЖНО!

- *В альбом можно поместить любую фотографию, даже если она не соответствует бонусному условию.*
- *Йети не относится к животным из определённой среды обитания.*
- *Поскольку йети считается животным, то бонусное условие альбома \equiv будет выполнено, если в нём находятся 4 фотографии йети (любые половинки). Аналогичным образом будет выполнено бонусное условие \neq , если среди разных животных есть йети (любая половинка).*

Условия получения бонусных очков



Все животные одного вида



Все животные разных видов



Все животные определённого вида
(в данном случае моржи)



Все животные из определённой среды обитания
(в данном случае из джунглей)

КОНЕЦ ИГРЫ

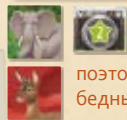
Если в конце хода игрока колода карт пейзажей закончилась, продолжайте играть пока очередь не дойдёт до игрока с жетоном первого игрока (в этом случае все игроки сделают одинаковое количество ходов в игре). После этого все игроки совершают ещё по 1 ходу и игра заканчивается. Время посчитать победные очки!

Игрок, набравший больше всего победных очков, объявляется лучшим фотографом-путешественником и побеждает в игре. В случае ничьи побеждает игрок с самым большим количеством жетонов фотографий йети (любые половинки) в своих альбомах. Если всё равно сохраняется ничья, то все претенденты побеждают.

Каждый игрок получает:

- **1 очко** за каждый жетон фотографии в своих альбомах, даже если альбом не заполнен полностью.
- **2 очка** за каждый удачный идеальный кадр.
- **1 очко** за каждого завершённого йети в альбоме (жетоны левой и правой половины находятся в одном альбоме рядом и в правильной последовательности).
- **1, 2 или 3 бонусных очка** за каждую карту альбома, бонусные условия которой выполнены.

ВАЖНО: жетоны фотографий, не помещённые в альбомы, не приносят очков.



идеального кадра, который приносит 2 победных очка. 1-й и 3-й альбомы заполнены целиком и их бонусные условия выполнены, поэтому они приносят ещё 4 дополнительных очка. Итого у игрока 14 победных очков.



Этот игрок получает 10 очков за 10 жетонов фотографий в своих альбомах. 1-й альбом заполнен полностью и его бонусное условие выполнено, значит, он приносит 3 дополнительных очка. 2-й альбом заполнен, но его бонусные условия не выполнены, а 3-й альбом не заполнен. 2-й и 3-й альбомы не приносят никаких дополнительных победных очков. Завершённый йети из первого альбома приносит 1 дополнительное очко. Итого у игрока 14 победных очков.

Этот игрок получает 8 очков за 8 жетонов фотографий в своих альбомах. 2 жетона находятся не в альбомах, поэтому не приносят очков. Также у игрока есть 1 жетон

Этот игрок получает 10 очков за 10 жетонов фотографий в своих альбомах. 1-й альбом заполнен полностью и его бонусное условие выполнено, значит, он приносит 3 дополни-