

КАМЕРА! МОТОР!
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
О СЪЁМКАХ КИНОФИЛЬМА

Режиссёрская разработка
Малакая Рэя Ремпена

ПРАВИЛА
ИГРЫ



КАМЕРА! МОТОР!

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА О СЪЁМКАХ КИНОФИЛЬМА
Режиссёрская разработка Малакая Рэя Ремпена

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы – работник киностудии, которая переживает не лучшие времена. Если в самом ближайшем будущем не выпустить что-то стоящее, киностудия объявит о своём банкротстве и все сотрудники окажутся на улице. Единственный путь к спасению – задействовать все имеющиеся ресурсы и снять фильм, сюжет которого смогут понять (хотя бы отчасти) и полюбить (задача максимум!) зрители.

Но только объединив усилия всех сотрудников студии, можно добиться успеха. Не забудьте, что вам надо не только написать сценарий, набросать раскадровки, установить декорации и найти актёров и съёмочную группу, но и смонтировать весь отснятый материал. Поэтому снимайте и монтируйте сцены в любом порядке и в одних и тех же декорациях, а если понадобится, перепишите сценарий прямо на съёмочной площадке. Одним словом, можете творить магию кино даже на коленке.

Снимайте быстро, тратьте мало – и тогда вы спасены! Камера! Мотор! Начали!

ОБЗОР ИГРЫ

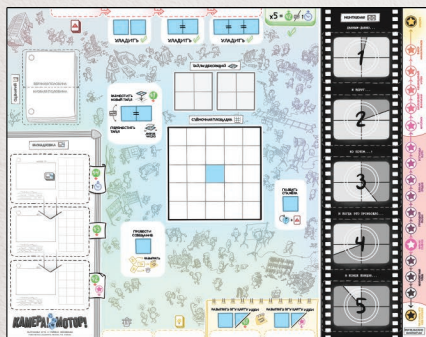
«Камера! Мотор!» – кооперативная игра, в которой все участники действуют сообща, поэтому победить или проиграть они смогут только все вместе. Дальновидные и стратегически верные решения, кого из съёмочной группы пригласить на площадку и на что потратить время и деньги, приведут команду к победе.

Игроки становятся частью творческого коллектива. В свой ход каждый из них будет решать, как наиболее эффективно распределить членов съёмочной группы на площадке и какие задачи им поручить. Конечно, ни одна съёмка не может обойтись без череды **неприятностей**. Чтобы уладить их, команда будет проводить совещания и обмениваться **идеями**. Ведь креатив – лучшее средство от всех непредвиденных ситуаций!

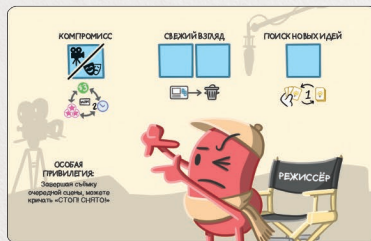
Команда победит, если снимет фильм, который завоеует **зрительские симпатии**. Ещё один путь к победе – снять фильм так плохо, что уже хорошо. Команда проиграет, если снимет посредственный фильм или не уложится в **сроки** или **бюджет**.

Как и в любой кооперативной игре, в ходе партии вы можете обмениваться мнениями или давать друг другу советы, но окончательное решение всегда принимает игрок, в данный момент разыгрывающий свой ход.

СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



6 планшетов
игроков



6 кубиков
съёмочной группы



25 карт сцен



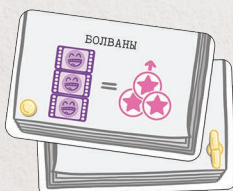
40 карт **идей**



35 карт
неприятностей



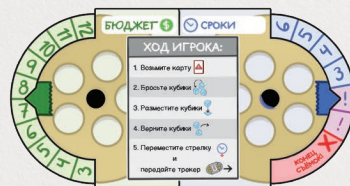
15 карт сценария
(верхняя половина)



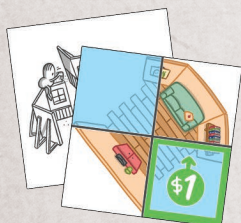
15 карт сценария
(нижняя половина)



1 маркер
рейтинга



1 трекер
бюджета/сроков



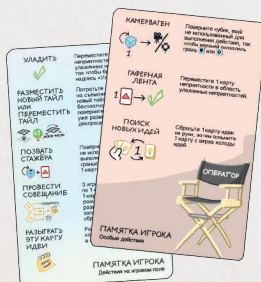
12 тайлов
декораций



3 жетона
простоя



10 карт
кинокомпаний



6 памяток
игроков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите игровое поле в центре стола. Выберите или случайным образом определите, какой планшет игрока достанется каждому из участников. Можете использовать любую сторону планшета — они отличаются только оформлением и особой привилегией, которая поможет сделать партию более атмосферной. Участники размещают планшеты перед собой. Каждый игрок получает памятку, соответствующую планшету, которую также размещает перед собой.
2. Создайте исходный сценарий вашего будущего фильма. Для этого перемешайте 2 стопки карт сценария (отдельно верхнюю и нижнюю половины), случайным образом выберите из каждой по 5 карт, а остальные уберите в коробку. Получившиеся колоды разместите одну над другой в соответствующей области игрового поля лицевой стороной вверх. Верхние карты этих колод сформируют исходный сценарий, на который вы будете ориентироваться в начале партии.
3. Отдельно перемешайте карты сцен, **идей** и **неприятностей**. Колоду сцен поместите в область раскадровки лицевой стороной вверх, затем возьмите с верха этой колоды 2 карты и разместите их в ячейках ниже. Колоду неприятностей разместите в верхней части игрового поля лицевой стороной вниз, в области, отмеченной . Колоду идей разместите в нижней части игрового поля лицевой стороной вниз, в области, отмеченной . Игроки по очереди берут по 3 карты с верха колоды идей. Не показывайте их другим участникам и следите, чтобы на протяжении всей партии у вас **в руке** всегда было 3 такие карты.
4. Перемешайте все **тайлы декораций** и сформируйте из них 2 стопки (по 6 тайлов в каждой). Получившиеся стопки разместите лицевой стороной вверх на игровом поле в области декораций.
5. Отметьте на трекере, каким **бюджетом** располагает ваша команда и в какие **сроки** должен быть снят фильм. Размеры бюджета и продолжительность съёмок определяют сложность игры, что указано на обратной стороне трекера.
6. Поместите **маркер рейтинга** на деление «Начало съёмок» на **шкале арительских симпатий**.
7. Разместите **жетоны простоя** рядом с колодой неприятностей, так чтобы все игроки имели к ним доступ.
8. Первым игроком становится тот, кто последним принимал участие в съёмках фильма (или выберите его случайным образом). Он получает 6 кубиков **съёмочной группы** и трекер **бюджета/сроков**.

ЖЕТОНЫ
ПРОСТОЯ



1.

2.

3.

КОЛОДА
СЦЕН

РАСКАДРОВКА



РУКА
ИГРОКА

3.

3.

ЧЕРЕДА НЕПРИЯТНОСТЕЙ

МОНТАЖНАЯ

ОБЛАСТЬ ДЕКОРАЦИЙ

СЪЁМОЧНАЯ
ПЛОЩАДКА

ШКАЛА ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ

ПАМ'ЯТКА ІГРОКА

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

МАРКЕР
РЕЙТИНГА

РУКА
ИГРОКА

ЗАПАС ИДЕЙ

ТРЕКЕР
БЮДЖЕТА/СРОКОВ

КУБИКИ
СЪЕМОЧНОЙ ГРУППЫ

КОЛОДА ИДЕЙ

ПАМЯТКА ИГРОКА

Когда закончил читать
правила:

Когда только начал
читать правила:

Почему здесь
столько страниц?
Хорошо хоть
с картинками...

Ну и ничего сложного!
Я уже придумал победную
тактику!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

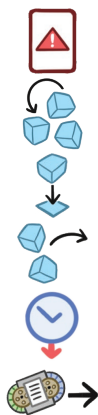
Цель игры – создать фильм, который завоюет зрительские симпатии. С помощью специальных кубиков вы будете давать задания членам съёмочной группы, чтобы снять заявленные сцены и уложиться в сроки и бюджет. Игра закончится, как только вы снимете 5 сцен. Если к этому моменту маркер рейтинга окажется в зоне посредственности (отмечена розовым) шкалы зрительских симпатий, вы проиграете. Если, наоборот, маркер рейтинга окажется вне этой зоны, вы выиграете.

И не забудьте, что сроки и бюджет вашего фильма ограничены. Если в **ЛЮБОЙ** момент партии одна из стрелок трекера бюджета/сроков окажется на делении «КОНЕЦ СЪЁМОК!», вы немедленно проиграете!

ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из 5 шагов:

1. Возьмите карту с верха колоды неприятностей.
2. Бросьте кубики съёмочной группы.
3. Разместите кубики для выполнения действий.
4. Верните в общий запас использованные кубики.
5. Переместите стрелку на следующее деление трека времени и передайте трекер бюджета/сроков следующему игроку.



Эта последовательность шагов указана и на трекере бюджета/сроков, который вы получите в начале своего хода.



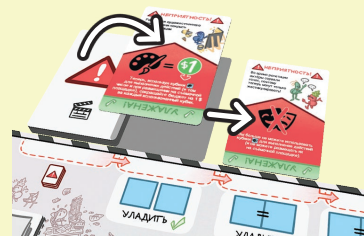
Знаки «!» считайте делениями «2» и «1» соответственно. Однако, когда стрелка дойдёт до «!», стоит ускориться!

1. Возьмите карту неприятности



Вы ещё даже не приступили к съёмкам, а на площадке уже возникли неприятности! Возьмите 1 карту с верха колоды неприятностей и разместите её в ячейке справа от колоды.

Всего таких ячеек 3, вместе они формируют череду неприятностей, которые будут преследовать вас на протяжении всей партии. Вытягивая новую карту неприятности, сдвигайте все ранее размещённые карты на 1 ячейку вправо (ориентируйтесь на красные стрелки), так чтобы новая карта заняла крайнюю левую ячейку.



ПРИМЕР. Квентин берёт карту неприятности. Крайняя левая ячейка уже занята другой картой, поэтому он сначала сдвигает ранее выложенную карту на 1 ячейку вправо, а затем размещает новую карту в освободившейся крайней левой ячейке.

Никогда не сдвигайте карты неприятностей по направлению к колоде, даже если между колодой и выложенными картами освободились одна или несколько ячеек.

Если в начале вашего хода все 3 ячейки уже заняты, не выкладываете новую карту неприятности. До тех пор, пока хотя бы 1 ячейка не освободится, вы не можете выполнять действия, разыгрывать карты идей или получать бонусы, которые обязывают вас выкладывать новую карту неприятности.

Эффекты некоторых карт неприятностей предписывают размещать особые жетоны простоя (⛔). В этом случае действие или область становятся недоступны игрокам до тех пор, пока жетон не будет удалён.

Карты неприятностей могут изменять базовые правила игры или противоречить им. Во всех подобных случаях приоритет отдаётся тексту на карте неприятности. Если эффекты карт неприятностей противоречат друг другу, приоритет отдаётся карте, которая находится дальше всего от колоды неприятностей. Применяйте эффекты карт неприятностей справа налево.



ВНИМАНИЕ! Эффект карты неприятности начинает действовать сразу, как только игрок размещает её в соответствующей ячейке. Учитывайте его до тех пор, пока эта неприятность не будет улажена.



Символ на обратной стороне карты подскажет, какая именно неприятность поджидает вас впереди.

2. Бросьте кубики съёмочной группы

Самое время бросить кубики и определить, кого из членов съёмочной группы вы сможете задействовать в этом ходу.

Чаще всего вы будете бросать все 6 кубиков, однако в некоторых ситуациях часть из них будет оставаться на игровом поле или на планшетах игроков (подробнее об этом см. стр. 8). В этом случае бросьте столько кубиков, сколько сейчас доступно. Кроме того, в любой момент своего хода вы можете забрать кубики, оставшиеся в предыдущих ходах на поле или на вашем планшете, перебросить их и разместить в новых областях.

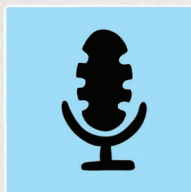
На гранях каждого кубика изображены символы различных цехов киностудии. Всего таких цехов 6:



ОПЕРАТОРСКИЙ
ЦЕХ



ОСВЕТИТЕЛЬНЫЙ
ЦЕХ



ЗВУКОВОЙ
ЦЕХ



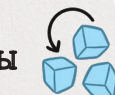
АКТЁРСКИЙ
ЦЕХ




ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ
ЦЕХ



ЦЕХ ВИЗУАЛЬНЫХ
ЭФФЕКТОВ




ВАЖНО! Как вы, наверное, заметили, символ  отличается от других по цвету. Дело в том, что он считается универсальным и может заменить любой другой символ на кубике во всех игровых ситуациях, в том числе и при выполнении действий.

ХОД ИГРОКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

3. Разместите кубики для выполнения действий



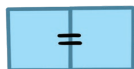
Теперь вы знаете, кого из съёмочной группы сможете задействовать на площадке в этом ходу. Самое время начать работу! Вы можете выполнять различные действия до тех пор, пока у вас не закончатся кубики и/или специальные ячейки (отмечены голубым цветом ) , где эти кубики могут быть размещены. Вы найдёте такие ячейки на игровом поле, тайлах декораций и вашем планшете игрока.

Вы не можете размещать кубики на планшетах других игроков или в областях, все ячейки которых уже заняты кубиками.

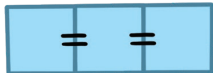
Чтобы выполнить действие, разместите в соответствующей области необходимое число кубиков. Символы в ячейках подскажут, какая комбинация граней вам понадобится:



1 кубик
(любая грань)



2 кубика
(2 одинаковые грани)



3 кубика
(3 одинаковые грани)



2 кубика
(2 любые грани)



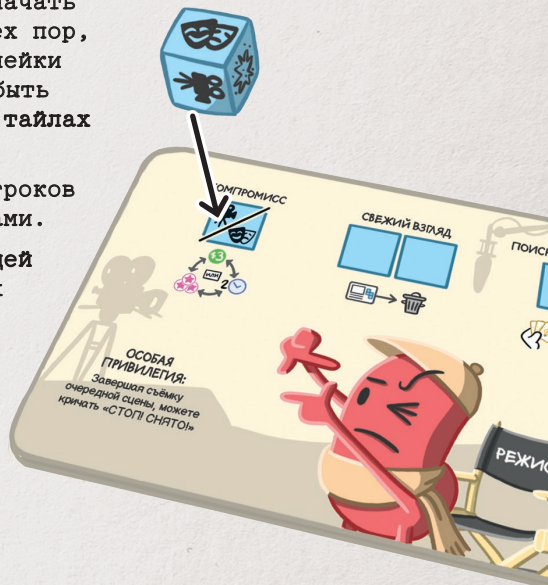
1 кубик (любая грань) И либо ещё 1 кубик (любая грань), либо потратить указанную сумму (в данном примере – 1 \$)




1 кубик с гранью, идентичной изображённой (в данном примере – актёрский цех)



1 кубик с гранью, идентичной одной из изображённых (в данном примере – операторский или актёрский цех)



ВАЖНО! Символ  – универсальный. Вы можете использовать его, когда вам нужно разместить 2 или 3 кубика с одинаковыми гранями.

СОКРАЩЕНИЕ БЮДЖЕТА. Если вы решили потратить деньги, чтобы выполнить действие, сократите бюджет вашего фильма, переместив стрелку трека бюджета на соответствующее число делений (например, на 1 деление, если вы потратили 1 \$).







Потратьте или получите указанную сумму.

В свой ход вы не обязаны размещать все доступные кубики, даже если на поле или в других областях остались свободные ячейки. Однако помните, что в начале следующего хода все не задействованные вами кубики будут переброшены другим игроком.

СОХРАНЕНИЕ КУБИКОВ

В свой ход вы можете разместить в той или иной области только часть кубиков, которая требуется для выполнения действия. Так вы сохраните результат своего броска для следующего игрока. Он в свой ход сможет разместить в ячейках недостающие кубики и выполнить действие. Эффект новой карты неприятности не влияет на кубики, сохранённые в прошлом ходу.

ПРИМЕР. В свой ход София хочет уладить неприятность, но у неё нет 3 одинаковых кубиков. Однако она хочет сохранить имеющиеся у неё кубики  и  и размещает их в соответствующих ячейках, чтобы следующему игроку было проще выполнить это действие.

В свой ход Квентин сможет уладить неприятность, если после броска кубиков у него будет хотя бы 1  или .



Чем больше кубиков было сохранено в предыдущем ходу, тем меньше кубиков будет бросать следующий игрок. Однако в любой момент своего хода он может забрать кубики, оставшиеся на поле или на планшете, но ещё не использованные для выполнения действия, перебросить их и разместить в новых областях. Игроки сами решают, сколько ходов сохранённые кубики будут оставаться на поле или на планшете.

4. Верните в общий запас использованные кубики

Выполнив все запланированные действия, уберите использованные кубики с ячеек, которые они занимали, включая ячейки на тайлах декораций (подробнее об этом см. стр. 12). Все кубики, таким образом возвращённые в общий запас, передайте следующему игроку.

Не забудьте, что кубики, которые вы решили сохранить, останутся на поле или на вашей планшете.

5. Переместите стрелку трека времени и передайте трекер → следующему игроку

Наконец, потратьте 1 единицу времени, переместив стрелку на треке времени на следующее деление. Ваш ход завершён. Передайте трекер бюджета/сроков игроку слева. Затем он приступает к розыгрышу своего хода, начиная с шага 1.

Потратьте или получите дополнительное время на съёмки.



ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



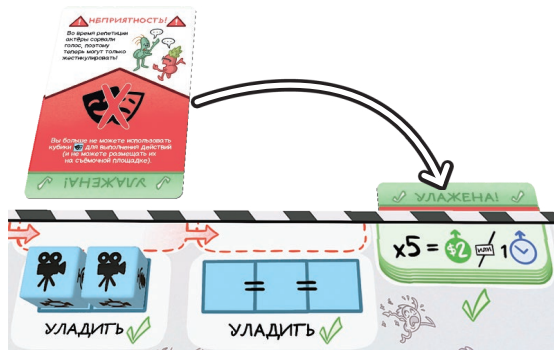
Далее будут описаны действия, которые вы сможете выполнить, разместив кубики на игровом поле в шаге 3 вашего хода.

УЛАДИТЬ ✓

Переместить карту неприятности с занимаемой ей ячейки в область улаженных неприятностей.

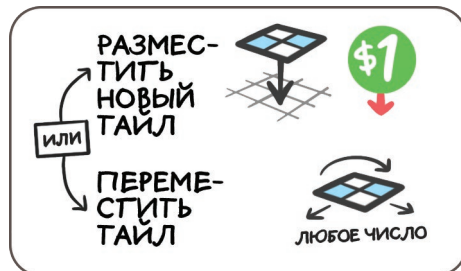
Чем дольше вы не можете уладить неприятность, тем сложнее вам будет это сделать в дальнейшем. Чтобы убрать карту неприятности из крайней левой ячейки, вам потребуется 2 кубика с любыми гранями (□ □). Чтобы убрать карту неприятности из центральной ячейки, вам потребуется 2 кубика с одинаковыми гранями (□ = □). Чтобы убрать карту неприятности из крайней правой ячейки, вам потребуется 3 кубика с одинаковыми гранями (□ = □ = □).

После размещения необходимого числа кубиков неприятность считается улаженной. Поместите карту в область улаженных неприятностей, так чтобы была видна только надпись «Улажена!».



Каждый раз, уладив 5 неприятностей, вы можете выбрать один из бонусов: получить 2 \$ ИЛИ увеличить сроки съёмки, добавив 1 единицу времени. Переместив стрелку на соответствующем треке, удалите эти 5 карт из области улаженных неприятностей.

Если в какой-то момент партии колода неприятностей закончится, возьмите все ранее удалённые карты неприятностей, перемешайте их и сформируйте новую колоду.



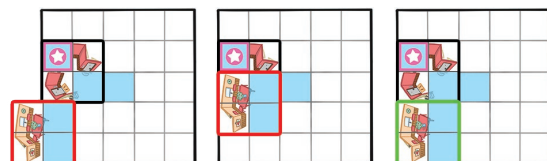
Выберите ОДНО ИЗ ДВУХ:

Потратьте 1 \$ и возьмите тайл с верха любой стопки тайлов декораций. Затем, не меняя положения остальных тайлов, разместите его лицевой стороной вверх на съёмочной площадке.

ИЛИ

Бесплатно переместите или поверните любое число уже размещённых тайлов декораций.

Размещайте тайлы декораций строго в границах съёмочной площадки, не перекрывая один тайл другим. Вы можете закрыть тайлом декораций центральную ячейку съёмочной площадки, отмеченную голубым цветом.



Тайлы, на которых размещены кубики, нельзя перемещать, заменять или удалять со съёмочной площадки как до выполнения действия «Снять сцену», так и после того, как оно будет завершено.

В любой момент своего хода вы можете бесплатно удалить 1 тайл декораций со съёмочной площадки. Верните его лицевой стороной вверх под низ одной из стопок.

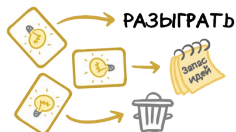
ПОЗВАТЬ СТАЖЁРА



Поверните кубик, который вы ещё не использовали для выполнения действия, нужной гранью вверх. Затем разместите карту с верха колоды неприятностей в крайней левой ячейке области неприятностей. Вы не можете позвать стажёра, если все ячейки в этой области уже заняты.



ПРОВЕСТИ СОВЕЩАНИЕ



Каждый, кто хоть раз бывал на съёмочной площадке, знает, как много креативных мыслей возникает во время съёмок. Однако поделиться ими с другими игроками можно только на специальном совещании, где вы сможете обсудить, какие карты идей имеются в вашем распоряжении.

В любых других игровых ситуациях вы не можете рассказывать о своих картах идей или показывать их другим участникам. Но вы всегда можете намекнуть, что у вас есть полезная карта идеи, и предложить активному игроку провести совещание. Работайте сообща, чтобы воплотить самые смелые идеи, и вы оцените по достоинству спасительную силу креатива.

Вы сможете разыграть карты идей из руки только во время выполнения действия «Провести совещание».

Каким бы составом вы ни играли, выполняя это действие, вы всегда будете выкладывать лицевой стороной вверх, а затем обсуждать ровно 3 карты идей.

Одиночный режим. 1 карту идей выложите из руки, 2 другие карты идей возьмите с верха колоды идей.

Игра вдвоём. Каждый игрок выкладывает по 1 карте идеи из руки, последнюю карту возьмите с верха колоды идей.

Игра втроём. Каждый игрок выкладывает по 1 карте идеи из руки.

Игра вчетвером. Активный игрок решает, будет ли он сам выкладывать карту и какие другие участники выложат по 1 карте идеи из руки.

Выложив все 3 карты идей, выполните следующее:



1 карту немедленно разыграйте, применив указанный на ней эффект. Затем переместите её в стопку сброса.

1 карту сохраните на будущее, разместив в свободной ячейке области запаса идей. Если обе ячейки в этой области уже заняты, замените 1 из ранее выложенных карт новой или сбросьте ту, которую хотели сохранить во время текущего совещания.

1 карту переместите в стопку сброса, не применяя указанный на ней эффект.

Активный игрок может обсуждать с другими участниками, как распорядиться выложенными картами идей, но окончательное решение он всегда принимает самостоятельно. Закончив совещание, игроки, выложившие карты идей, берут в руку по 1 новой карте идеи из колоды.

Если в какой-то момент партии колода идей закончится, перемешайте все карты из стопки сброса и сформируйте новую колоду.

Вы не можете смотреть, какие карты идей были помещены в стопку сброса, кроме тех случаев, когда это оговорено особо.

Эффекты карт идей могут изменять базовые правила игры, но помните, что во всех спорных случаях приоритет отдаётся тексту на выложенной карте неприятности.

ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Продолжаем говорить о действиях, которые вы сможете выполнить, разместив кубики на игровом поле в шаге 3 вашего хода.

РАЗЫГРАТЬ ЭТУ КАРТУ ИДЕИ




Разыграйте карту идеи, которую вы разместили в этой ячейке во время совещания.

Полностью примените эффект, указанный на карте, затем переместите её в стопку сброса.



РАЗМЕСТИТЬ КУБИК НА СЪЁМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ

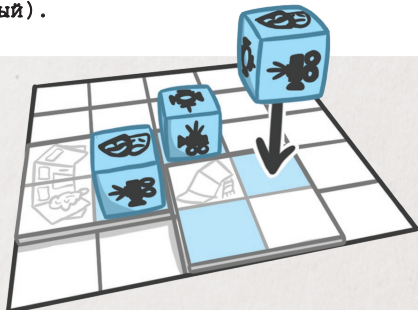
В начале игры вы сможете разместить только 1 кубик на центральной ячейке съёмочной площадки, так как только она отмечена **голубым** цветом. Однако, чтобы снять сцену, вы должны определённым образом расположить кубики в этой области (подробнее об этом см. стр. 12).

Поэтому в ходе партии вы будете размещать на съёмочной площадке тайлы декораций. На каждом из них вы найдёте специальные ячейки , которые позволят вам использовать больше кубиков.

Так как у каждой сцены особая композиция, вы должны по-разному располагать кубики во время съёмок. Для этого вам придётся менять конфигурацию тайлов декораций на съёмочной площадке, выкладывая новые или перемещая и поворачивая ранее размещённые.

Если вам не хватает кубиков, чтобы завершить композицию сцены в свой ход, вы можете разместить только часть из них, сохранив их на съёмочной площадке для следующего игрока.

На некоторых ячейках тайлов декораций вы найдёте особые символы (см. справа). Если во время съёмки сцены игрок захочет разместить кубик на такой ячейке, он должен будет учитывать дополнительное условие (если эффект негативный) или получит бонус (если эффект позитивный).



Когда вы будете завершать съёмку сцены, кубик на такой ячейке позволит заплатить на 1 \$ меньше. Даже если вы расположите тайл так, что стрелка будет ориентирована не вверх, а вниз, вы не должны будете потратить 1 \$ при размещении кубика в этой ячейке.






Когда вы будете завершать съёмку сцены, кубик на такой ячейке позволит получить 1 очко зрительских симпатий.




Если во время завершения съёмки сцены на этой ячейке находится кубик, возьмите 1 карту неприятности. Если все ячейки в области неприятностей уже заняты, вы не можете использовать эту ячейку.

Некоторые символы накладывают дополнительные ограничения на то, какие кубики необходимо использовать при съёмке сцены.




При размещении кубика его верхняя грань должна совпадать с указанным в ячейке символом (в данном примере — ) . Необходимый символ можно заменить , но при составлении композиции сцены считайте, что эта ячейка занята кубиком .



На этой ячейке НЕЛЬЗЯ размещать кубики .



Во время съёмки сцены вы можете разместить на такой ячейке любой кубик. При составлении композиции сцены считайте, что эта ячейка занята кубиком .

Не забудьте, что вы не можете перемещать, заменять или удалять со съёмочной площадки тайлы декораций, на которых размещены кубики.

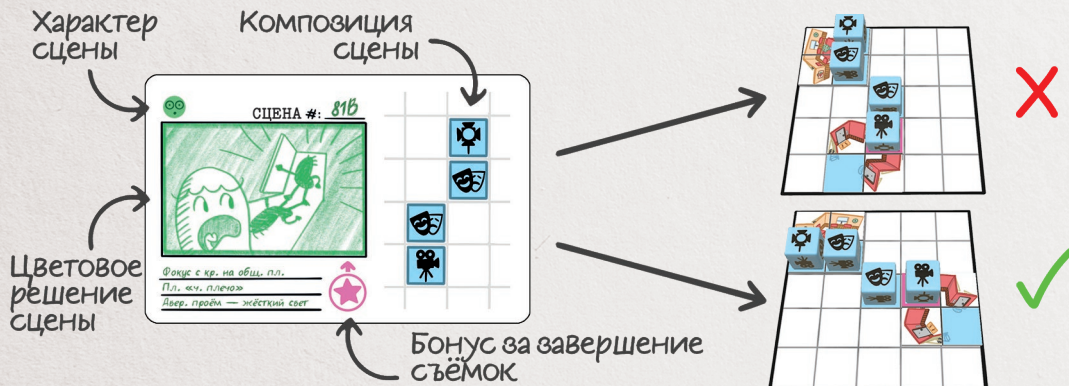
СНЯТЬ СЦЕНУ



В течение всей партии 3 карты сцен всегда будут размещены лицевой стороной вверх в области раскадровки. Вы можете выбрать, какую из трёх доступных сцен будете снимать. Композиция каждой сцены уникальна: чтобы завершить съёмку, вы должны будете определённым образом расположить кубики на съёмочной площадке.

В ходе игры вы можете заменить доступные карты сцен на новые, размещая кубики на планшете для выполнения особого действия и/или применяя эффекты карт идей или неприятностей. Карты, которые были заменены, возвращайте под низ колоды сцен лицевой стороной вверх.

Вы можете менять расположение элементов композиции сцены относительно границ съёмочной площадки, но не относительно друг друга (включая их зеркальное отражение).



Разместив все кубики на съёмочной площадке в соответствии с указанной на карте композиции, вы в любой момент вашего хода можете завершить съёмку этой сцены. При этом на тайлах декораций могут остаться свободные голубые ячейки, не задействованные в композиции снимаемой сцены.

ПРИМЕР. София и Квентин хотят снять сцену (рис. 1). В свой ход София использует 2 кубика (рис. 2), чтобы переместить тайлы декораций на съёмочной площадке в соответствии с композицией сцены (рис. 3).

Затем София размещает оставшиеся у неё кубики (рис. 4) на тайлах декораций (рис. 4). Она не может полностью завершить съёмку этой сцены, но сохраняет результат своего броска для Квентина.

Завершая свой ход, София забирает с игрового поля 2 кубика, которые она использовала, чтобы переместить тайлы декораций, и передаёт их Квентину. Кубики, которые она решила сохранить, остаются на съёмочной площадке.

В свой ход Квентин бросает 2 кубика. На них выпало (рис. 5). Чтобы расположение кубиков полностью соответствовало заявленной на карте композиции, Квентин размещает на тайле декораций кубик (рис. 6). Съёмка сцены завершена!



Не забудьте, что в свой ход вы не можете просто переместить в другие области кубики, которые были сохранены на игровом поле или планшете во время одного из предыдущих ходов. Тем не менее вы можете забрать кубики, ещё не использованные для выполнения действий, перебросить их и разместить в новых областях.

Не забудьте, что символ — универсальный и может заменить любой другой символ на кубике.

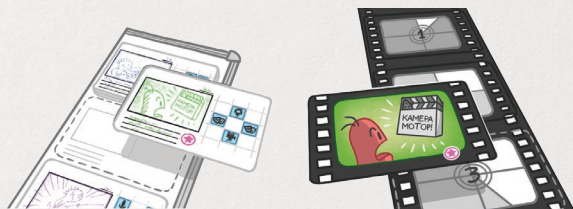
СНЯТЬ СЦЕНУ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



Завершая съёмку сцены, выполните следующее:

1. Покройте расходы на съёмку. За съёмку каждой сцены необходимо заплатить сумму, указанную на соответствующем ярлыке в области раскадровки. Для этого переместите стрелку трека бюджета на соответствующее число делений. С помощью некоторых тайлов декораций или карт идей вы можете уменьшить сумму расходов, но она никогда не может стать меньше 0 \$. Затем, если это указано, получите дополнительное время на съёмки или потеряйте очки зрительских симпатий.

2. Переместите карту сцен. Теперь необходимо отправить отснятый материал в монтажную! Для этого переверните карту снятой сцены и разместите её цветной стороной вверх в области монтажной.



Карты в этой области размещаются сверху вниз, начиная с ячейки № 1 и заканчивая ячейкой № 5. Однако из-за эффектов некоторых карт неприятностей или идей порядок сцен может поменяться – и между уже размещёнными картами сцен могут возникнуть пустые ячейки. В этом случае размещайте следующую карту сцены в первой свободной ячейке с наименьшим порядковым номером.

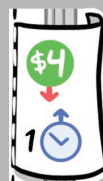
Переместив карту сцены из центральной или нижней ячейки области раскадровки, сдвиньте оставшиеся карты сверху вниз. После этого откроется следующая верхняя карта колоды сцен. Переместив карту сцены из верхней ячейки, вы также получите доступ к следующей карте колоды, но не должны будете сдвигать другие карты сцен.

3. Получите бонус за завершение съёмок. На некоторых картах сцен вы найдёте специальный символ (★). Завершив съёмку такой сцены, немедленно получите очки зрительских симпатий и переместите маркер рейтинга на соответствующее число делений. Если на карте сцены такого символа нет, ничего не происходит.

Не забудьте, что, возвращая в общий запас использованные кубики, вы также убираете со съёмочной площадки все кубики, которые разместили там, чтобы завершить съёмку сцены. При этом не убирайте и не перемещайте находящиеся на съёмочной площадке тайлы декораций.

Также не забудьте, что съёмка сцены – это отдельное действие, для выполнения которого вы размещаете кубики на игровом поле. Поэтому вы не можете использовать кубики, размещённые на съёмочной площадке, для выполнения другого действия в тот же ход, кроме тех случаев, когда это особо оговорено в тексте карты идеи или описании особого действия.

Расходы на съёмки и другие эффекты:



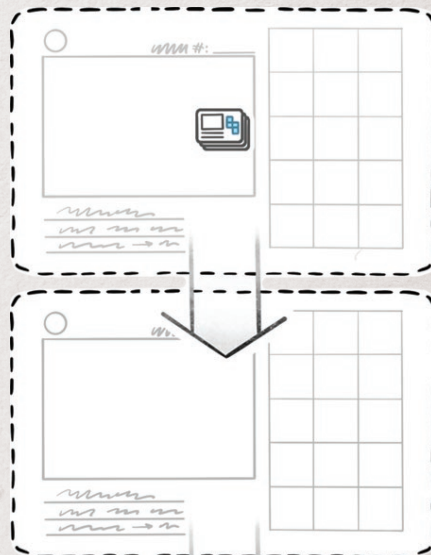
Верхняя ячейка – потратьте 4 \$ и добавьте 1 единицу времени, переместив стрелку на соответствующем треке.



Центральная ячейка – потратьте 3 \$.



Нижняя ячейка – потратьте 2 \$ и потеряйте 1 очко зрительских симпатий.



ЦВЕТОВОЕ РЕШЕНИЕ СЦЕНЫ

Цветовое решение сцены определяет её характер. Каждому из 5 характеров соответствует свой цвет.

Сценарий фильма подскажет, какие сцены и в какой последовательности вы должны снять, чтобы получить дополнительные очки зрительских симпатий или не потерять уже имеющиеся (подробнее об этом см. стр. 17).



Юмористический



Лирический



Драматический



Напряжённый



Устрашающий

ШКАЛА ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ



Чтобы победить, вы должны снять фильм, который завоюет любовь зрителей или, по крайней мере, запомнится им как худшее, что они когда-либо смотрели!

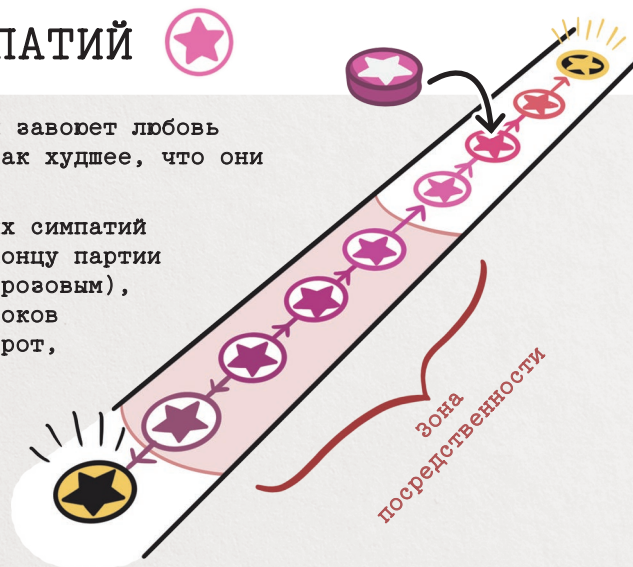
Положение маркера рейтинга на шкале зрительских симпатий определит, победили вы или проиграли. Если к концу партии он окажется в зоне посредственности (отмечена розовым), вы проиграли, даже если не вышли за пределы сроков съёмок и имеющегося у вас бюджета. Если, наоборот, маркер будет находиться вне этой зоны, вы победили.

Вы сами решаете, к чему будете стремиться по ходу партии:

1) Если вы хотите, чтобы маркер рейтинга оказался в верхней части шкалы зрительских симпатий, вы должны снять неплохой фильм, а лучше — шедевр!

2) Если вы хотите, чтобы маркер рейтинга оказался в нижней части шкалы зрительских симпатий, ваш фильм должен быть снят так плохо, что уже хорошо.

В обоих случаях маркер рейтинга будет находиться вне зоны посредственности, что принесёт вам победу в конце игры.



Получите или потеряйте очки зрительских симпатий.

Вы можете получить или потерять очки зрительских симпатий, завершая съёмки тех или иных сцен или выполняя особые действия на планшете. Также повысить или понизить рейтинг вашего фильма могут эффекты некоторых карт неприятностей.

Маркер рейтинга никогда не может выйти за пределы шкалы зрительских симпатий.

Однако у вас должно быть достаточно очков зрительских симпатий, чтобы применять эффекты, требующие сначала понизить рейтинг вашего фильма

на соответствующей шкале. Если же маркер рейтинга находится на самом верхнем делении, применяйте любые эффекты, даже те, которые обязывают вас получить больше очков зрительских симпатий, чем вы можете прибавить на шкале.

Завершая съёмку последней сцены, получите или потеряйте дополнительные очки зрительских симпатий, а затем проверьте, где находится маркер рейтинга. Если он вне зоны посредственности, вы побеждаете!

ПРИМЕР. Одно из трёх особых действий на планшете режиссёра — «Компромисс». Оно позволяет обменять 3 очка зрительских симпатий на 3 \$.

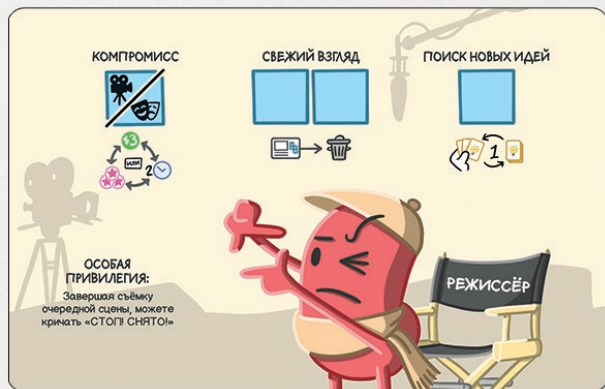
Однако это действие становится недоступно, если вы не можете переместить маркер рейтинга на 3 деления ниже по шкале зрительских симпатий.

ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ



В верхней части каждого планшета игрока находится область особых действий, которые он может выполнить в свой ход. Всего таких действий 3: одно из них, «Поиск новых идей», идентично для всех планшетов, два других уникальны.

Не забудьте, что размещать кубики для выполнения особого действия вы можете только на своём планшете. Планшеты других игроков вам недоступны.



В нижней части каждого планшета вы найдёте описание особой привилегии игрока. Пользуясь ей во время партии, вы сможете лучше вжиться в роль и более полно воссоздать атмосферу, царящую на съёмочной площадке. Особые привилегии напрямую не связаны с игровым процессом, поэтому вы можете пользоваться ими тогда, когда захотите.

Договоритесь перед началом партии, будете ли вы пользоваться особыми привилегиями или нет. Если вы решили воспользоваться ими, старайтесь взаимодействовать с другими участниками и не выходить из роли на протяжении всей игры.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТАХ ИГРОКОВ

В этом разделе вы найдёте подробное описание всех особых действий. Особые действия, доступные конкретному участнику, перечислены в его памятке.

Все игроки

ПОИСК НОВЫХ ИДЕЙ



Сбросьте 1 карту идеи из руки, затем возьмите 1 карту с верха колоды идей.

Режиссёр



КОМПРОМИСС



Потратьте 3 \$ / 3 очка зрительских симпатий / 2 единицы времени, чтобы получить 3 \$ / 3 очка зрительских симпатий / 2 единицы времени. Вы должны иметь необходимое количество того, что хотите потратить.

ПРИМЕР. Вы можете потерять 3 очка зрительских симпатий, переместив маркер рейтинга на 3 деления ниже, и получить 3 \$. В ином случае вы можете потратить 2 единицы времени, чтобы получить 3 очка зрительских симпатий.

СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД



Переместите любую карту сцены из области раскладки под нее соответствующей колоды. Переместив карту сцены из центральной или нижней ячейки, сдвиньте оставшиеся карты сверху вниз.

Художник-постановщик

Потратьте 1 \$ и разместите 1 тайл декораций с верха любой стопки И/ИЛИ переместите или поверните любое число уже размещённых тайлов декораций. Не забудьте, что тайлы, на которых уже размещены кубики, нельзя перемещать или поворачивать.

СМЕНА ДЕКОРАЦИЙ



ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ



Немедленно получите 1 очко зрительских симпатий.

Звезда

Возьмите одну из двух стопок карт сценария, выберите любую карту и замените ей верхнюю карту этой стопки.

ВАЖНО! Вы не можете изучить карты в стопке до того, как начнёте выполнять это действие.

СОАВТОР СЦЕНАРИЯ



КОММЕРЧЕСКИЙ УСПЕХ



Разыграйте 1 карту идеи из области запаса идей. Разыграв карту, переместите её в стопку сброса.

Продюсер

Получите 2 \$ и возьмите 1 карту неприятности.

ВАЖНО! Вы не можете выполнить это действие, если все ячейки в области неприятностей уже заняты.

РЕЖИМ ЭКОНОМИИ



РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОБЯЗАННОСТЕЙ



Поверните любое число кубиков, которые вы ещё не использовали для выполнения действий, так чтобы на его грани нужной гранью вверх (грани на кубиках могут отличаться).

Монтажёр

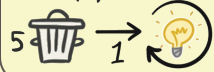
Поменяйте расположение карт сцен в области монтажной, разместив их в любом порядке.

ВАЖНО! Если в области монтажной не размещено ни одной карты сцены, это действие недоступно.

ПЕРЕМОНТАЖ



ПРЕДПОКАЗ

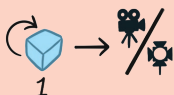




Возьмите из стопки сброса 5 верхних карт идей, выберите 1 и разыграйте её.

ВАЖНО! Вы можете изучить карты в стопке до того, как начнёте выполнять это действие.

Оператор

КАМЕРВАГЕН



Поверните кубик, который вы ещё не использовали для выполнения действия, так чтобы на его грани оказался символ  или .

ГАФЕРНАЯ ЛЕНТА



Переместите 1 карту неприятности с занимаемой ей ячейки в специальную область уложенных неприятностей.

КОНЕЦ ИГРЫ

Съёмки фильма завершатся, как только вы разместите пятую карту сцены в области монтажной.

Придерживайтесь обычного порядка розыгрыша текущего хода, но не перемещайте стрелку на треке времени на следующее деление. Выполнив всё предписанное, переходите к финальному подсчёту очков зрительских симпатий.

Получите или потеряйте очки зрительских симпатий в соответствии с требованиями карт сценария, размещённых на верху обеих стопок.

ВАЖНО! Разыгрывая последний ход, вы всё равно должны применить эффекты карт неприятностей, которые срабатывают в конце хода.

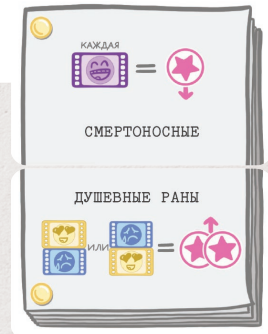
КАРТЫ СЦЕНАРИЯ



Во время подготовки к игре вы случайным образом создаёте исходный сценарий, объединив верхнюю и нижнюю его половины. На каждой карте сценария вы найдёте часть названия будущего фильма и особое условие для финального подсчёта очков зрительских симпатий. В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий в зависимости от того, какие сцены и в какой последовательности вы сняли.

Исходный сценарий может измениться после выполнения некоторых особых действий и/или применения эффектов карт идей или неприятностей, но в любой момент партии он должен состоять из двух частей (верхней и нижней половины). При подсчёте очков зрительских симпатий ориентируйтесь не на промежуточные варианты, а на финальную версию сценария.

ВАЖНО! Сверяясь с условиями карт сценария, вы получаете или теряете очки зрительских симпатий только в конце игры, а не каждый раз, когда размещаете карты сцен в области монтажной.



ПРИМЕР. Если финальная версия вашего сценария состоит из этих 2 карт, в конце игры вы потеряете по 1 очку зрительских симпатий за каждую юмористическую (фиолетовую) сцену в области монтажной и получите по 2 очка зрительских симпатий за каждую пару из драматической и лирической (жёлтой и синей) сцен, размещённых по соседству.

ПРЕМЬЕРА

После финального подсчёта очков зрительских симпатий самое время представить фильм широкой публике. Посмотрите, какие сцены вам удалось снять в ходе партии и как вы расположили их в области монтажной. А теперь опишите сюжет вашего (надеемся!) шедевра, двигаясь от первой сцены к последней!

Запаситесь попкорном и приступайте! Можете рассказывать по очереди или доверить это одному игроку. При необходимости воспользуйтесь специальными словами-связками (расположены между ячейками в области монтажной), которые помогут выстроить логику повествования.

Браво! Бис!



СИМВОЛЫ НА КАРТАХ СЦЕНАРИЯ

КАЖДАЯ



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за каждую сцену указанного цвета в области монтажной (в данном примере — за каждую зелёную сцену).

КАЖДЫЕ 2

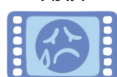


В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за каждые 2 сцены указанного цвета в области монтажной (в данном примере — за каждые 2 фиолетовые сцены).

КАЖДАЯ



ИЛИ



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за каждую сцену одного из двух указанных цветов в области монтажной (в данном примере — за каждую красную или синюю сцену).



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий, если разместили сцену указанного цвета в ячейке № 4 или № 5 области монтажной (в данном примере — если вы разместили жёлтую сцену).

Иными словами, вы должны будете дважды получить или потерять очки зрительских симпатий, если разместили 2 жёлтые карты сцен в ячейках № 4 и № 5.

КАЖДАЯ



И



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за каждую пару сцен указанных цветов в области монтажной (в данном примере — за каждую пару из красной и фиолетовой сцен).

Так как в области монтажной можно разместить только 5 карт сцен, вы сможете получить или потерять очки зрительских симпатий за пары сцен не более 2 раз.



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за сцены одного цвета, размещённые в соседних ячейках (в данном примере — за две соседние красные сцены).

Иными словами, вы должны будете дважды получить или потерять очки зрительских симпатий, если разместите 3 красные карты сцен в соседних ячейках.



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за каждую сцену указанного цвета, размещённую между двумя другими сценами (в данном примере — за каждую синюю сцену).

Иными словами, вы не получите и не потеряете очки зрительских симпатий за сцены в ячейках № 1 и № 5, даже если они будут указанного в условии цвета.



ИЛИ



В конце игры получите или потеряйте очки зрительских симпатий за каждую пару сцен указанных цветов, размещённых в соседних ячейках (в данном примере — за каждую пару из жёлтой и фиолетовой сцен, размещённых по соседству).

Иными словами, вы должны будете дважды получить или потерять очки зрительских симпатий, если разместите в соседних ячейках последовательность из жёлтой, фиолетовой и жёлтой сцен.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Во время одиночной игры придерживайтесь тех же правил, что и при игре бóльшим составом, кроме одного специального условия. Когда вы получаете карту идеи или неприятности, для применения эффекта которой требуются другие участники (отмечена особым символом **⚰**), сбросьте её и возьмите новую карту.

ПРАВИЛА ДЛЯ 5–6 ИГРОКОВ

В базовой коробке вы найдёте 6 планшетов игроков, поэтому при желании количество участников можно увеличить до 6. Но не забывайте, что увеличение числа игроков может отрицательно сказаться на динамике партии. Постарайтесь вовлечь в обсуждение всех участников, вне зависимости от того, чей сейчас ход, и принимать решения коллективно.

При игре впятером или вшестером обратите внимание на следующее:

1. На протяжении всей партии у игроков должно быть не 3, а 2 карты идей в руке.
2. Как и при игре вчетвером, активный игрок решает, какие 3 участника выложат по 1 карте идеи из руки и будет ли он сам выкладывать такую карту. Также именно активный игрок принимает окончательное решение, как использовать предложенные идеи.

КАРТЫ КИНОКОМПАНИЙ

После громкой премьеры о вас заговорили как о профессионалах своего дела, которые могут снять шедевр кинематографа и при этом уложиться в сроки и бюджет (почти невыполнимая задача!). Представители самых влиятельных кинокомпаний уже стоят на пороге и предлагают сотрудничество. Как долго вы мечтали об этом! Но не всё так просто, ведь у каждой из них свои требования и принципы работы...

Сыграв несколько партий, можете усложнить игру с помощью специальных карт кинокомпаний. Перед началом партии выберите одну из них и в дальнейшем придерживайтесь того, что на ней указано. Каждая карта кинокомпаний приносит уникальное нововведение, усложняющее тот или иной аспект игры или меняющее базовые правила. Для некоторых нововведений вы сначала должны выбрать уровень сложности и лишь затем перейти к подготовке к партии.

Некоторые нововведения, которые карты кинокомпаний приносят в базовые правила, могут противоречить эффектам других карт. Во всех подобных случаях приоритет отдаётся тексту на карте кинокомпаний. Поэтому, если вы берёте карту идеи или неприятности, эффект которой не можете применить из-за карты кинокомпаний, сбросьте её и возьмите новую.



СНИМИТЕ ЭТО НЕМЕДЛЕННО!



Неважно, добился ли ваш фильм высокого рейтинга зрительских симпатий или потонул во мраке неизвестности. Любая идея, даже самая безумная, должна быть представлена широкой публике!

Поэтому вооружитесь камерой и воплотите идеи вашего фильма в жизнь! Можете запечатлеть, как вы рассказываете о сюжете во время премьеры, а можете создать настоящее игровое кино по мотивам сцен, размещённых в области монтажной. Всё в ваших руках!

Мы с нетерпением будем ждать результатов ваших съёмок, а лучшие видеоролики опубликуем в нашем телеграм-канале. Дерзайте – и, возможно, однажды вы пройдёте по красной ковровой дорожке с золотой статуэткой наперевес!

Присылайте ваши видео на наш электронный адрес: info@nizagams.ru

Ищите самые креативные видео в нашем телеграм-канале: @nizanizanza

КИНОСЛОВАРЬ

Если вы хотите больше узнать о мире киноиндустрии, ознакомьтесь с этим кинословарём. Многие из приведённых ниже терминов встретятся вам во время партии.

16-мм / 35-мм / 70-мм — одни из основных форматов киноплёнки. Чем шире киноплёнка, тем она дороже. Широкоформатная плёнка обеспечивает наиболее детализированный и кинематографичный кадр.

24 мм / 50 мм / 75 мм — одни из самых популярных фокусных расстояний в кино- и фотосъёмке. Фокусное расстояние определяет угол обзора и влияет на восприятие перспективы, изменяя соотношение размеров объектов в кадре.

Выборки — части сценария, которые будут сниматься во время текущей смены.

Вызывной лист — специальный документ, который составляется на основе съёмочного плана. Его получают все члены съёмочной группы накануне следующей смены. В нём обычно подробно описывается, что, когда и в каком порядке будет происходить на площадке и кто из группы будет задействован.

Гаферная лента — незаменимая вещь, которую использует светооператор (или гафер). Она похожа на обычный скотч, но не оставляет после себя липких следов. По этой причине является универсальным материалом для закрепления оборудования на площадке.

Дубль — одна попытка съёмки одного кадра. Обычно требуется снять кадр несколько раз, чтобы на этапе монтажа выбрать лучший вариант.

Золотой час — период после восхода или перед закатом, когда из-за низкого положения солнца над горизонтом всё освещается мягким золотистым светом. Считается, что тёплый свет низкого солнца улучшает цвет сцены.

Интершум — набор звуковых событий, имитирующий атмосферу окружающего пространства. Обычно накладывается на другие звуковые дорожки для придания большей естественности.

«Камера! Мотор!» — команда к началу съёмки, которую режиссёр даёт оператору и звукоорежиссёру. После технической проверки режиссёр обычно говорит: «Начали!», что служит сигналом для актёров, которые начинают разыгрывать сцену.

Камерваген — транспорт, который используется для перевозки камер, кранов, тележек, штативов и другого кинооборудования. Перевозку оборудования осуществляют техники.

«Кинокорм» — горячее питание и закуски, которые привозят на площадку для съёмочной группы.

«Кожаный штатив» — шуточное название для человека, который самостоятельно держит камеру или другое оборудование, не используя при этом штатив.

Крупный план / средний план / общий план — понятия, описывающие расстояние от камеры до объекта, который снимают. В зависимости от плана зрители увидят только лицо (то есть портрет персонажа) или актёра в полный рост (вместе с элементами окружающего пространства).

«На исходные!» — во время работы над сценой актёры и съёмочная группа нередко перемещаются по площадке (например, актёр должен начать сцену около двери, а завершить её в другом конце комнаты). Если режиссёру требуется отрететировать сцену или сделать ещё один дубль, он произносит фразу «На исходные!», чтобы вся группа вернулась в начальную точку съёмки.

«На poste поправим!» — фраза, которую нередко произносят, когда съёмки проходят с большим количеством технических ошибок. Означает, что съёмочная группа надеется, что все допущенные оплошности будут ликвидированы во время монтажа отснятого материала. Обычно такие исправления приводят к увеличению расходов на фильм.

Объектив с постоянным фокусным расстоянием — объектив, фокусное расстояние которого остаётся неизменным.

Операторская тележка — специальная тележка с укреплённой на ней кинокамерой, которая снимает, двигаясь по площадке (в некоторых случаях — по установленным для неё рельсам). Такие съёмки позволяют сделать действие более динамичным и выразительным.

Панорама/наклон — горизонтальное (панорама) или вертикальное (наклон) вращение камеры.

Перфорация — небольшие отверстия в киноплёнке, необходимые для её равномерного перемещения при помощи скачкового механизма.

План на двоих / план «через плечо» / мастер-план / заявочный план — распространённые типы построения кадра. В плане на двоих (может быть как средним, так и крупным) задействовано два актёра, при этом внимание зрителей сконцентрировано на них обоих. В плане «через плечо» внимание зрителей сконцентрировано на одном актёре, которого снимают через плечо другого. Мастер-план — это сцена, в которой принимает участие несколько персонажей, снятая одним кадром. Заявочный план — первый кадр фильма или сцены, формирующий представление о месте и времени действия.

Съёмка без звука — процесс съёмки сцены без записи звука.

Трансфокатор — объектив, фокусное расстояние которого может быть изменено. Иногда его также называют зум-объективом, а изменение фокусного расстояния — зумированием.

Финальная проверка — осмотр грима, костюмов и декораций, который проходит непосредственно перед началом съёмки сцены.

Хлопушка — инструмент, который используется во время съёмки для синхронизации звука и изображения. Также она позволяет систематизировать отснятый материал.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Геймдизайн, иллюстрации,
графический дизайн, редакция:

Малакай Рэй Ремпен
www.keenbean.studio

Правила игры:

Сэм Хиллиер
www.philosocopter.com

Дополнительный графический дизайн:

WE ARE KNYTT
www.weareknytt.com

Основные тестировщики игры:

МАКСИМ РИУ
ДЖЕЙДЕН БЭЙЛИ
МАЙКЛ ХЕРБЕРС
ДЭН КАЛЛАГАН
ГРАТТАН АЙКИНС
ИЗАБЕЛЬ ШМИТЦ
ДЭНИЕЛ МАКЛЕЛЛАН
АВА ТРЕЙМЕР
БАЭР ЛЕДЕРМАН

Особая благодарность:

ИРИС БОРЬЕРО
НОА РЕМПЕН
ЭРИК РЕМПЕН
КИЛИАН РЕМПЕН
ПАТРИСИЯ РЕМПЕН
СТАН ХИРШ
ВОЛЬФГАНГ РЕМПЕН
МОНИКА РЕМПЕН
КРИС ПАЛМЕР
СЕБАСТЬЯН ХИМБЕРГЕР
ДЖОН АМАР
ОЛИВЕР ВАЛЕНТЕ
АДАМ ДОНАЛЬД
ДЖОН-КАРЛОС ЭВАНС
КАМИЛИЯ ЦИЗАЙТЕ
АГУСТИНА СЕРДАН
ЗАК ЙЕЙТС
ТОНИ ГО
МАКС САКЕР
МАРК СПЕКТЕР

ТАКЖЕ ОГРОМНОЕ СПАСИБО ВСЕМ,
КТО ТЕСТИРОВАЛ ИГРУ И ПОДДЕРЖАЛ ЕЁ
НА KICKSTARTER!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом:
АЛЕКСАНДРА ЕТОНОВА, ВЛАДИСЛАВ ПИЧУГИН

Перевод:
АЛЕКСАНДРА ЦЕЙТЛИНА

Редакция:
ПОЛИНА КУДРЯВЦЕВА

Коррекция:
ВЛАДИСЛАВ ПРЖИГОЦКИЙ,
АНАСТАСИЯ ЕФРЕМОВА

Вёрстка:
OWL Agency

Особая благодарность:
АНДРЕЙ ПЕТУНИН, АРИНА КУТЫЛОВА,
ЛОТОС СУНИ ПАРК, ТИМУР ШАРАФУТДИНОВ

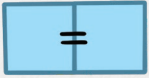
КАМЕРА! МОТОР!
Настольная игра о съёмках кинофильма
от издательства



ОГЛАВЛЕНИЕ



КАРТЫ НЕПРИЯТНОСТЕЙ 5



ЯЧЕЙКИ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ КУБИКОВ 7



ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ 9–11



КАРТЫ ИДЕЙ 10



ТАЙЛЫ ДЕКОРАЦИЙ 9, 11–12



СНЯТЬ СЦЕНУ 12



ШКАЛА ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ 14



ОСОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТАХ ИГРОКОВ . . . 15–16



КАРТЫ СЦЕНАРИЯ 17–18



www.keenbean.studio



www.nizagams.ru