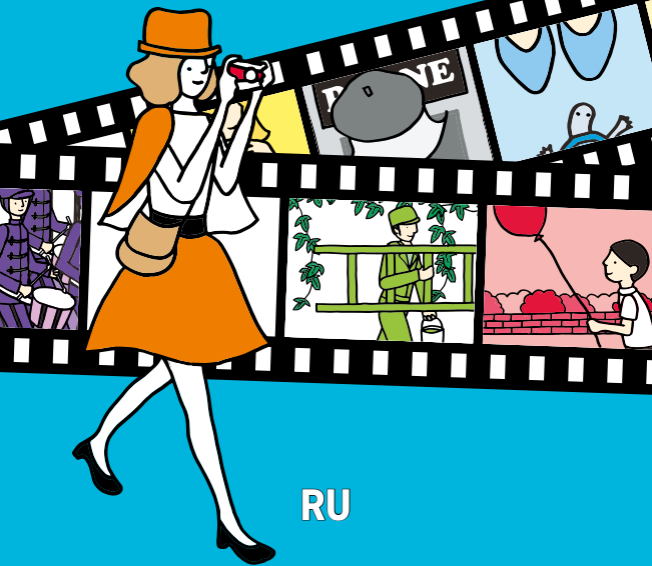


фотограф

ПРАВИЛА



RU

Фотограф

Настольная игра Saashi и Такако Такарай

для 2–4 игроков, 30 мин

В запыленной коробке на чердаке вы нашли старую фотокамеру вашей матери. Почему бы не испробовать это чудо техники! В пылу вдохновения вы отправились слоняться по городским улицам, чтобы сделать побольше удачных фотографий будничной жизни своего района. Собственно, тем же когда-то занималась и ваша мать. Выберите объект, прокрутите пленку, дождитесь подходящего момента и щелкните затвором. Какое жизненное мгновение станет вашей лучшей фотографией?

Содержимое игры

97 карт, среди которых: **84 карты фотографий** (по 12 карт каждого из 7 цветов – синего, красного, желтого, зеленого, коричневого, серого и фиолетового), **7 карт удачных снимков** (по 1 карте каждого из 7 цветов), **4 карты-памятки**, **1 карта заката солнца**, **1 карта подготовки**. Эти правила.

Структура карты



Значение карты

Цвет

Перечень карт фотографий, которые можно сыграть после этой карты (в порядке возрастания или убывания)

Вдали снимок!
Удалый снимок!



На картах удачных снимков описаны условия их получения.

Подготовка к игре

Подготовьте колоду

Перед подготовкой к партии сначала определите, сколько карт фотографий вы будете использовать. Это зависит от количества игроков:

Если вы играете вчетвером, используйте все карты фотографий.

Если вы играете втроем, удалите из игры все карты фотографий одного цвета (12 карт).

Если вы играете вдвоем, удалите из игры все карты фотографий двух цветов (24 карты).

***Важно.** Если играете вдвоем или втроем, также удалите карты удачных снимков тех же цветов, что и удаленные карты фотографий.*

1. Перетасуйте все **карты фотографий**, которые вы используете в этой партии. Затем разделите их на 6 приблизительно одинаковых стопок. Затасуйте **карту заката солнца** в одну из 6 стопок.
2. Положите стопку с **картой заката солнца** сверху любой другой стопки. Потом положите сверху 4 оставшиеся стопки. Теперь у вас есть колода. Положите колоду лицом вниз в центре стола.

Когда будете формировать колоду, добавьте карту заката солнца во вторую снизу стопку карт.



3. Положите **карту подготовки** возле колоды. Каждый игрок получает **карту-памятку** и кладет ее перед собой. Верните в коробку все неиспользованные карты-памятки.
4. Выложите в ряд карты **удачных снимков** (они соответствуют цветам карт, отобранных для партии). Положите эти карты нужной стороной вверх (одна сторона для игры вчетвером, а другая – для игры вдвоем или втроем).



Подготовьте поле

Теперь выложите карты фотографий из колоды на стол и сформируйте поле. Размер поля зависит от количества игроков:

- **Если играете вдвоем**, размер поля составляет 3 карты по вертикали и 4 карты по горизонтали (12 карт).
- **Если играете втроем или вчетвером**, размер поля составляет 4 карты по вертикали и 4 карты по горизонтали (16 карт).

Карты фотографий нужно выкладывать из колоды на поле, следуя особым указаниям на карте подготовки. Первую карту фотографии положите на место № 1, следующую – на место № 2 и так далее, пока не сформируете поле.

Важно. Карты фотографий в крайнем левом и крайнем правом столбцах поля выкладывают лицом вверх. Карты фотографий в центральных столбцах выкладывают лицом вниз.

В начале игры

Игру начинает участник, который последним делал фотографии (или можете выбрать первого игрока случайным образом).

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок берет из колоды по 1 карте на руку. **Каждую следующую взятую карту игрок кладет «наверх» своей руки**, то есть никакая другая карта не должна накрывать её.

Игроки продолжают брать карты по 1 карте за раз, пока у каждого не будет по **5 карт на руке**. Первые взятые игроками карты будут «снизу» руки, а **последние – «сверху»**.

Первая взятая игроком карта (нижняя карта на руке).



Пятая взятая игроком карта (верхняя карта на руке).

Очень важно. Не меняйте местами карты на руке! В этой игре игроки не могут по желанию менять порядок карт на руке. Это разрешается делать только в определенную фазу игры.

Цель игры

На картах фотографий каждого цвета изображены сцены из жизни города. Игроки будут собирать эти карты в течение игры и добавлять их в свои фотопленки. Ваша цель – до заката солнца создать максимально длинные ряды карт каждого из цветов. Когда солнце спрячется за горизонтом, каждый игрок подсчитывает очки за сделанные им фотографии. Игрок может также получить дополнительные очки, если первым соберет необходимое количество карт одного цвета. Однако будьте осторожны – нечеткие снимки приведут к потере очков. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.



Ход игрока

В свой ход **игрок должен выполнить 4 шага в указанном ниже порядке**. Ход игрока завершается после четвертого шага. Дальше наступает черед следующего игрока (слева от предыдущего), который выполняет такие же 4 шага.

Итак, ход игрока состоит из следующих шагов:

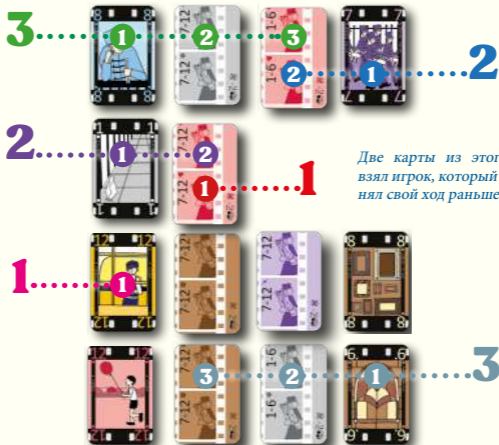
- 1. Выбрать объект** (добавить карты себе на руку).
- 2. Прокрутить пленку** (поменять порядок карт на руке).
- 3. Сделать снимок** (сыграть карты с руки на стол).
- 4. Проверить поле** (при необходимости добавить новые карты на поле).

ШАГ 1. Выбрать объект (добавить карты на руку)

В начале вашего хода **вы объявляете, сколько карт фотографий возьмете с поля себе на руку. Вы должны взять от 1 до 3 карт** (нельзя вовсе не брать карты).

Начиная с карты, которая лежит в крайнем левом или в крайнем правом столбце поля, и двигаясь вдоль ее ряда к центру поля, возьмите на руку карты фотографий. Продолжайте, пока не возьмете объявленное вами количество карт. Взятые вами карты добавляйте по одной за раз «наверх» своей руки (это означает, что последняя взятая вами карта будет «верхней» картой вашей руки).

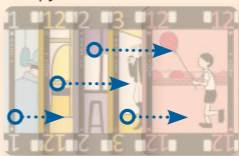
Важно. Вы не можете пропускать карты, когда берете их с поля. Вы можете брать карты только из одного ряда на поле.



ШАГ 2. Прокрутить пленку (поменять порядок карт на руке)

Теперь **вы должны переместить 1 карту на руке в направлении «верхней» карты.** Выберите любую карту (кроме «верхней» карты вашей руки) и переместите ее на одну или больше позиций в направлении «верхней» карты. Вы даже можете положить выбранную карту «наверх» вашей руки.

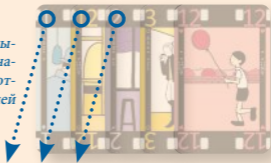
Прокручивая пленку, вы должны переместить одну из ваших «нижних» четырех карт в направлении «верхней» карты. Здесь изображены возможные варианты такого перемещения:



ШАГ 3. Сделать снимок (сыграть карты с руки на стол)

Время фотографировать! Прокрутив пленку, **вы должны сыграть от 1 до 3 «нижних» карт фотографий с руки в игровую зону перед собой.**

Когда вы делаете снимок, вы должны сыграть от 1 до 3 «нижних» карт с руки (начиная с «самой нижней» карты) в соответствующие ряды фотопленок в вашей игровой зоне.



Очень важно. Количество сыгранных карт фотографий должно быть равно количеству карт, добавленных вами на руку во время первого шага.

Карты фотографий всегда играют по одной за раз. Если вам нужно сыграть карту, вы всегда играете «самую нижнюю» карту с вашей руки. Чтобы сыграть карту, придерживайтесь приведенных ниже правил. Проверяйте правильность размещения каждой карты отдельно.

Правила размещения карт

Участники играют карты фотографий перед собой, выкладывая их в ряды **фотопленок**. В один ряд можно выкладывать **только карты одного цвета**. Из карт одного цвета можно создать лишь одну фотопленку. Например, если вы начали ряд красной картой, то любые другие красные карты вы должны класть в тот же ряд (справа от первой сыгранной вами красной карты).

Добавляя карты в свои фотопленки, вы должны всегда придерживаться двух правил:

- **Карты в каждом ряду фотопленки выкладываете в порядке возрастания или убывания.** Порядок определяют согласно второй выложенной в ряд карте. Например, если первая сыгранная вами красная карта имеет значение 6, а вторая – 7, то следующей вы должны сыграть красную карту со значением выше 7 и т.д. И наоборот, если первая сыгранная вами красная карта имеет значение 6, а вторая – 5, то следующие красные карты вы должны играть в порядке убывания их значений.
- Вы можете сыграть карту фотографии в ряд фотопленки только при условии, что **разница между ее значением и значением последней сыгранной в этот ряд карты не больше 3**. Например, если ряд фотопленки идет в порядке возрастания, то значение каждой следующей карты в таком ряду должно быть на 1, 2 или 3 больше, чем значение предыдущей карты. Если ряд фотопленки идет в порядке убывания, то значение каждой следующей карты в таком ряду должно быть на 1, 2 или 3 меньше, чем значение предыдущей карты. **Важно.** В верхней части каждой карты фотографии указаны значения карт, которые можно сыграть после этой карты.

***Важно.** Во время этого шага вы можете добавлять карты в разные фотопленки. Но вы должны придерживаться всех правил размещения карт.*

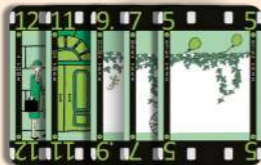
Если вы не можете сыграть карту фотографии...

сыграть, соответствует обоим вышеуказанным требованиям, положите ее лицом вверх в ваш ряд фотопленки с картами того же цвета (или начните ею новый ряд, если в вашей игровой зоне нет ряда такого цвета). **Если карта, которую вы должны сыграть, не соответствует вышеуказанным требованиям, это означает, что вы сделали нечеткий снимок.** В таком случае раскройте эту карту фотографии и покажите ее всем игрокам. Потом положите эту карту лицом вниз в соответствующий ряд фотопленки справа от последней сыгранной в этот ряд карты. **Символ «-2 очка» на обороте карты слева должен быть видимым.**

С этого момента игроки больше не могут переворачивать эту карту и проверять ее значение. За каждую такую карту вы теряете очки в конце игры.

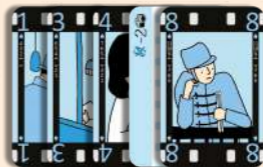
***Важно.** Выкладывая следующую карту фотографии справа от карты, лежащей лицом вниз, вы должны придерживаться порядка карт в ряду фотопленки (возрастания или убывания). Однако вы можете не придерживаться правила разницы (3 или меньше) между значениями соседних карт.*

Если вы сыграли лицом вниз в ряд фотопленки вторую карту фотографии, то порядок в ряду (возрастания или убывания) будет определяться третьей сыгранной картой фотографии.



Пример фотопленки с картами синего цвета, выложенными в порядке возрастания. В этом ряду уже есть один нечеткий снимок.

Пример фотопленки с картами зеленого цвета, выложенными в порядке убывания.



Будьте внимательны! Если вы сыграли **карту фотографии со значением 12** в ряд фотопленки с картами в порядке возрастания или **карту фотографии со значением 1** в ряд с картами в порядке убывания, **то далее в такие ряды вы должны выкладывать карты только лицом вниз**. В ряд фотопленки можно выложить любое количество карт лицом вниз.

Карты удачных снимков

После того как вы сыграли карту лицом вверх в один из ваших рядов, вы можете сразу получить карту удачного снимка того же цвета, что и сыгранная вами карта фотографии. Карты удачных снимков остаются перед вами до конца игры и приносят дополнительные очки.

На картах удачных снимков приведены условия их получения. А именно:

1. Вы получаете такую карту, если **вы – первый игрок, который сыграл лицом вверх 4 карты фотографий** соответствующего цвета (если вы играете вдвоем или втроем).
2. Вы получаете такую карту, если **вы – первый игрок, который сыграл лицом вверх 3 карты фотографий** соответствующего цвета (если вы играете вчетвером).

Важно. *Получив карту удачного снимка, вы никогда не можете ее потерять. Карту удачного снимка соответствующего цвета получает только первый игрок, который выполнил условия ее получения! Не забудьте, что сыгранные лицом вниз нечеткие карты фотографий не идут в счет карт, необходимых для получения карты удачного снимка.*



Этот игрок первым сыграл лицом вверх 4 зеленые карты в соответствующий ряд фотопленки (при игре втроем). Поэтому он получает зеленую карту удачного снимка и сразу же кладет ее в свой ряд фотопленки.

ШАГ 4. Проверить поле (при необходимости добавить новые карты на поле)

В конце вашего хода, после того как вы выполнили все три предыдущих шага (выбрали объект, прокрутили пленку и сделали снимок), посчитайте, сколько карт фотографий осталось на поле.

Если на поле осталось 3 или меньше карт фотографий, заполните его новыми картами фотографий из колоды.

Если на поле осталось больше 3 карт фотографий, пропустите этот шаг. Теперь следующий игрок выполняет первый шаг своего хода и выбирает объект.

Если вы играете втроем или вчетвером, то, выкладывая новые карты на поле, придерживайтесь таких правил:

1. Удалите из игры все карты фотографий, которые лежат на поле лицом вверх.
2. Все карты фотографий, которые лежат лицом вниз в средних столбцах поля, переместите по очереди, согласно порядку их мест на поле (см. карту подготовки), в крайний левый столбец, выкладывая лицом вверх в самые нижние доступные места в этом столбце.
3. Придерживаясь порядка на карте подготовки, выложите карты фотографий из колоды на все свободные места на поле. Первую карту кладите на место № 1, следующую – на место № 2 и так далее. Помните, что в одни столбцы карты следует выкладывать лицом вверх, а в другие – лицом вниз.

Если вы играете вдвоем, то, выкладывая новые карты на поле, придерживайтесь таких правил:

Удалите из игры **ВСЕ** карты фотографий, которые остались на поле. Заполните поле новыми картами из колоды.

Важно. Игроки не могут просматривать значения карт фотографий, которые лежали на поле лицом вниз и были удалены из игры описанным выше способом.

Очень важно. Если после завершения четвертого шага на поле осталось 3 или меньше карт фотографий (потому что в колоде больше нет карт), игра немедленно заканчивается!

Карта заката солнца

Если во время шага 4 «Проверить поле» вы открыли из колоды карту заката солнца, игра немедленно приостанавливается. **ВСЕ** игроки **ДОЛЖНЫ** одновременно выполнить такие последовательные шаги:

1. **Все игроки снова выполняют шаг 2 «Прокрутить пленку»**, перемещая одну карту на своей руке в направлении «верхней» карты.
2. **Потом все игроки играют в свои ряды фотопленок 2 «нижние» карты с руки** (сначала «самую нижнюю», а затем следующую за ней).
3. **Теперь положите карту заката солнца в коробку и вернитесь к шагу 4 «Проверить поле»**. Если вы раскрыли карту заката солнца в конце шага 4, то игра продолжается как обычно, начинается ход следующего игрока.

Важно. С этого момента и до конца игры участники будут играть с тремя картами на руке.

Очень важно. Во время фазы заката солнца (описана выше) никто из игроков не может получить карту удачного снимка, даже если выполняются условия получения такой карты.

Конец игры

Если после шага 4 «Проверить поле» на поле 3 или меньше карт фотографий (потому что в колоде закончились карты), то игра немедленно заканчивается. Теперь все игроки должны последовательно выполнить такие шаги (подобные тем, которые игроки выполняли после раскрытия карты заката солнца):

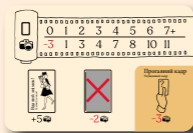
1. **Все игроки снова выполняют шаг 2 «Прокрутить пленку»**, перемещая одну карту на своей руке в направлении «верхней» карты.
2. **Потом все игроки играют в свои ряды фотопленок 2 «нижние» карты с руки** (сначала «самую нижнюю» карту, а потом следующую за ней).
3. **Каждый игрок удаляет с руки свою последнюю карту.**

4. Игроки считают очки, которые они получили в течение игры (см. ниже).

Важно. Как и в фазе заката солнца (описана выше), никто из игроков также не может получить карту удачного снимка, даже если выполняются условия получения такой карты.

Подсчет очков

После того как все игроки выполняют приведенные выше шаги, они приступают к подсчету очков. Игроки получают очки за длину каждой из своих фотопленок и за свои карты удачных снимков. Игроки теряют очки за свои нечеткие снимки, которые были выложены лицом вниз. Правила подсчета очков приведены на обороте карты-памятки каждого игрока.



На обороте вашей карты-памятки приведены правила подсчета очков.

0 карт = -3 очка

1 карта = 1 очко

2 карты = 3 очка

3 карты = 4 очка

4 карты = 7 очков

5 карт = 8 очков

6 карт = 10 очков

7+ карт = 11 очков

Очки за фотопленки

Сначала вы получаете очки за длину ваших рядов фотопленок. В каждом ряду фотопленки посчитайте количество сыгранных лицом вверх карт фотографий. За каждый ряд фотопленки вы получаете соответствующие очки (см. таблицу на обороте карты-памятки). Прибавьте их к вашей общей сумме победных очков.

Очки за карты удачных снимков

Вы также получаете по 5 очков за каждую карту удачного снимка, полученного в течение игры.

Штраф за нечеткие снимки

Вы теряете по 2 очка за каждую карту нечеткого снимка, которая лежит лицом вниз в любом из ваших рядов фотопленок.

Определение победителя

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает игрок, у которого больше карт удачных снимков. Если снова ничья, то среди претендентов побеждает игрок с самой длинной фотопленкой (с наибольшим количеством сыгранных карт в одном ряду фотопленки). Если опять ничья, претенденты делят победу.

Пример подсчета очков в конце игры троим...



5 карт фотографий = **8 очков**



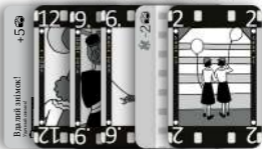
1 карта фотографий
и 1 нечеткий
снимок = **-1 очко**



1 карта
фотографии =
1 очко



4 карты фотографии и
1 нечеткий снимок = **5 очков**



4 карты фотографий (+7)
1 нечеткий снимок (-2)
Удачный снимок! (+5) = **10 очков**



3 карты фотографий = **4 очка**

0 красных фотографий = **-3 очка**

Всего – 24 очка!

Правила для опытных игроков

Упущенный кадр

«Упущенный кадр» – это вариант правил для опытных игроков.

Участники играют как обычно, за исключением некоторых изменений при подсчете очков в конце партии.

Если вы используете этот вариант правил, **то последняя карта фотографии, которая осталась у вас на руке в конце игры – это упущенный вами кадр во время прогулки по городу.** Это так сильно вас расстроило, что вы потеряли все фотографии того цвета, что и карта упущенного кадра. Удалите этот ряд фото-пленки из игры перед подсчетом очков.

Перед подсчетом очков каждый игрок удаляет из игры свой упущенный кадр и все ранее сыгранные им карты фотографий того же цвета. Это правило также касается карт удачных снимков!

Удалив из игры все карты соответствующего цвета, при подсчете очков считайте, что перед вами лежит ряд фотопленки этого цвета, в который вы сыграли 0 карт. Таким образом, вы потеряете 3 очка за такую фотопленку, но вместе с тем не потеряете по 2 очка за каждый нечеткий снимок этого цвета.

***Важно.** Если вы не сыграли ни одной карты того же цвета, что и упущенный кадр, просто удалите карту упущенного кадра из игры и приступайте к подсчету очков как обычно.*





Автор игры: Saashi
Иллюстрации: Такако Такарай
Графический дизайн: Saashi & Saashi
Корректор: Дэвид Хардинг

ЛОКАЛИЗАЦИЯ «GEEKACH GAMES»

Руководитель проекта: Александр Ручка
Переводчик: Юрий Голубенко
Редактор: Сергей Лысенко
Дизайн и верстка: Артур Патрихалко
Неоценимая помощь: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Дмитрий Науменко, Полина Матузевич, Сергей Ищук и Сергей Тодоров



Saashi & Saashi



Matagot



GEEKACH

© 2020 Saashi & Saashi.

© 2021 Geekach Games.

www.geekach.com.ua info@geekach.com.ua.

Все права защищены. Любое воспроизведение запрещено без согласия правообладателей.

Изготовлено в Китае.

Внимание! Держите подальше от детей возрастом до 3 лет.
Содержит мелкие детали, которые можно проглотить.

Matagot, 135 rue du Tondu, 33000 Bordeaux.