

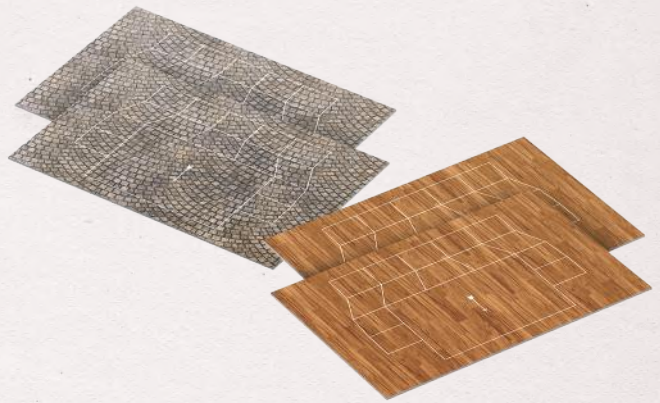
ПРАВИЛА ИГРЫ



СОСТАВ ИГРЫ



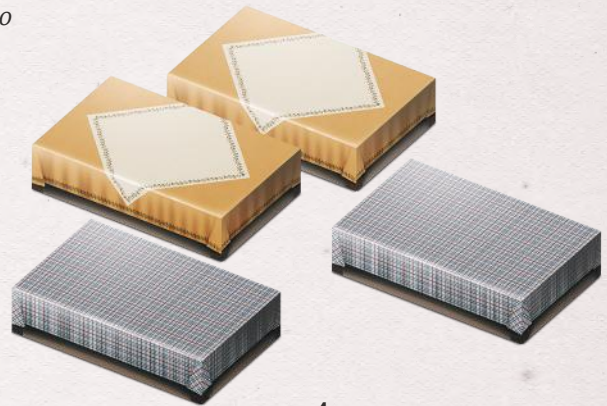
4 ширмы для игроков со счётчиком победных очков (🎲) и памяткой по подсчёту очков (📄)
 Чтобы другие фотографии не увидели вашу гениальную композицию!



4 двусторонних планшета пола
 Здесь можно танцевать!



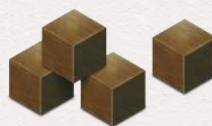
4 набора по 14 фигурок с подставками
 Гости вечеринки. Вставьте фигурки в подставки перед началом игры.



4 стола
 Гости вечеринки будут собираться вокруг этих столов (соберите столы перед первой игрой; в дальнейшем разбирать их не нужно).



4 карты особых гостей
 Для самых дорогих приглашённых.



4 фишки очков
 Используйте их в конце игры для подсчёта очков.



Карта первого игрока
 На ней описан ход раунда.



14 конвертов

В каждом конверте содержатся предпочтения гостей. Предпочтения относятся к гостю, изображённому на конверте.



42 карты предпочтений

При подготовке к игре разложите эти карты по конвертам с изображениями гостей. На каждой карте будет указано, как бы гостю хотелось располагаться на фотографии.



12 карт обмена (6 карт для игры вдвоём и 6 карт для игры на 3–4 игроков)

На этих картах указано, каким образом игроки должны обмениваться конвертами в этом раунде.



40 жетонов блюд

В базовой игре эти жетоны используются только для украшения. Некоторые из них необходимо перед игрой вставить в подставки.

АУКЦИОН



Дополнительные компоненты для режима «Аукцион» отмечены символом, изображённым выше (подробнее см. на стр. 13).



9 карт аукциона (3 карты для игры вдвоём и 6 карт для игры на 3–4 игроков)

Чтобы обмен был интересней!



Для аукционов жетоны блюд используются в качестве валюты.


— 2 — ПОДГОТОВКА К ИГРЕ — 2 —



1 **Подготовьте конверты:** перемешайте все карты предпочтений лицевой стороной вниз. Вложите 3 карты в каждый конверт, не глядя на лицевую сторону карт. *Все игроки могут помочь с подготовкой конвертов, главное — чтобы никто из них не смотрел на лицевую сторону карт.*

2 Каждый игрок получает конверты в зависимости от количества участников (см. таблицу ниже) и кладёт их перед собой изображением гостей вверх.

3 Оставшиеся конверты выкладываются в середине стола изображениями гостей вверх.

4 *(отсутствует на иллюстрации)* Каждый игрок берёт 1 ширму, 1 фишку очков, 1 планшет пола, 1 стол, 1 карту особого гостя, 1 набор из 14 разных фигурок гостей и 10 жетонов блюд на выбор (для всех игровых действий все жетоны блюд равнозначны, поэтому игроки могут выбрать любые жетоны).

5 Возьмите 6 карт обмена с символом  на лицевой стороне, соответствующих количеству игроков в партии (см. оборот карт). *Например, при игре вдвоём используются карты с символом **2** на обороте.*

Если вы играете с режимом «Аукцион», набор карт обмена меняется — возьмите 3 обычные карты с символом  и 3 карты аукциона с символом  (см. стр. 13).

Перемешайте эти карты и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в середине стола. Оставшиеся карты обмена верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

6 Игрок, который последним делал селфи, становится первым игроком и берёт карту первого игрока.



2 КОНВЕРТЫ И ИГРОКИ

- 2 игрока: 5 конвертов каждому, 4 конверта в центре стола
- 3 игрока: 4 конверта каждому, 2 конверта в центре стола
- 4 игрока: 3 конверта каждому, 2 конверта в центре стола

Каждый игрок подготавливает свою игровую зону следующим образом:

- 7 Положите планшет пола на стол перед собой, чтобы стрелка указывала на вас (вы можете выбрать, какой стороной вверх положить планшет).
- 8 Поставьте собранный стол на отмеченную стрелкой часть планшета.
- 9 Разместите все ваши жетоны блюд на столе.
- 10 Поставьте ширму за планшетом пола так, чтобы другим игрокам не было видно ваш стол.
- 11 Поставьте фигурки гостей рядом со своей ширмой.
- 12 Держите вашу карту особого гостя в тайне от других игроков за ширмой.

Теперь можно начинать игру!



Особый гость

Начислите очки за этого гостя ещё раз за каждую такую карту.

КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА

- Ход раунда:
1. Все игроки: просмотрите карты предпочтений в своих конвертах и расставьте любые фигурки гостей.
 2. Раскройте верхнюю карту колоды обмена и прочитайте указанный на ней текст вслух.
 3. Все игроки: следуйте указаниям на карте.
 4. Сбросьте раскрытую карту обмена и передайте карту первого игрока участнику слева.
- Игра заканчивается после 6-го раунда.

Настольная игра Энтони Нуво

ИДЕАЛЬНЫЙ КАДР

Приём проходит весьма успешно, и гости наслаждаются вечеринкой. Осталось лишь сделать фотографию, запечатлев их всех на память. Вы — фотограф, и ваша задача — сделать так, чтобы все, кого вы будете фотографировать, остались довольны. Задача кажется непосильной, ведь всем не угодишь, но именно затем вы здесь: докажите, что вы настоящий мастер, и создайте идеальный кадр!

В настольной игре «Идеальный кадр» вам предстоит взять на себя роль одного из фотографов и попытаться сделать идеальную фотографию. Вы будете состязаться со своими соперниками, пытаясь выяснить предпочтения гостей вечеринки. Расположите гостей на фотографии так, чтобы большинство из них осталось довольным! Чем больше довольных вашей фотографией гостей, тем больше очков вы получите в конце игры. Игрок, получивший наибольшее количество очков, побеждает.

— 3 — ХОД ИГРЫ — 3 —

Партия в «Идеальный кадр» состоит из 6 раундов. Каждый раунд вы можете менять расположение гостей, основываясь на полученной информации о том, где каждый из них хочет стоять. После шестого раунда вы в последний раз можете поменять расположение гостей у себя за ширмой и должны сделать фотографию. Вы получаете победные очки за каждого гостя, присутствующего на фотографии. Чем больше предпочтений каждого гостя вы учли, тем больше очков вы получите за него. Но будьте осторожны: если вы не учли ни одного из предпочтений гостя, но выставили его фигурку, вы потеряете победные очки!

— 3 — ПЕРВЫЙ РАУНД — 3 —

Все раунды партии проходят по одним и тем же правилам, и у первого игрока всегда есть дополнительная задача: он должен следить за ходом раунда и помогать другим участникам вовремя выполнить каждый из описанных дальше шагов.

— 3 — ШАГ 1 — 6 —

ОТКРОЙТЕ КОНВЕРТЫ И ВЫСТАВЬТЕ ФИГУРКИ

Все игроки одновременно открывают конверты: достают карты предпочтений из каждого конверта и смотрят их. Каждый игрок может открыть только **1 конверт за раз** (и вернуть все карты обратно в конверт перед открытием другого). В любой момент вы можете выставить новые фигурки в своей игровой зоне (**за ширмой**) или переместить уже выставленные. Вы можете располагать фигурки любым образом, который поможет вам запоминать предпочтения каждого гостя, поскольку ваши конверты с большой вероятностью окажутся у другого игрока в следующем раунде. Вы можете выставлять в игровую зону любые фигурки гостей, включая те, о предпочтениях которых вы ничего не знаете (подробнее см. на стр. 16).

— 3 — ШАГ 2 — 6 —

ВОЗЬМИТЕ КАРТУ ОБМЕНА

Первый игрок открывает верхнюю карту колоды обмена и зачитывает вслух, как именно будет происходить обмен конвертами в этом раунде.

— 3 — ШАГ 3 — 6 —

ПРОИЗВЕДИТЕ ОБМЕН

Следуйте указанным на карте обмена инструкциям. Подробнее о картах обмена см. на стр. 15.

— 3 — ШАГ 4 — 6 —

СБРОСЬТЕ КАРТУ ОБМЕНА И ПЕРЕДАЙТЕ КАРТУ ПЕРВОГО ИГРОКА

Первый игрок сбрасывает открытую им в этом раунде карту обмена и передаёт карту первого игрока следующему участнику по часовой стрелке. Этот игрок становится новым первым игроком, и начинается новый раунд.

Пример раунда

Первый игрок — Лена, и именно она следит за ходом раунда.

Шаг 1: все игроки смотрят содержимое своих конвертов и расставляют фигурки. Лена читает на одной из своих карт предпочтений, что маленький мальчик хочет стоять рядом с дамой в жёлтом платье, так что она выставляет 2 эти фигурки рядом друг с другом (правда, она пока не знает, где хочет стоять дама в жёлтом).

Шаг 2: Лена переворачивает верхнюю карту обмена лицевой стороной вверх (это карта «Выбор визави») и зачитывает написанный на ней текст вслух.

Шаг 3: поскольку Лена является первым игроком, она первой берёт 2 конверта из центра стола и затем кладёт обратно любые 2 конверта из тех, что у неё теперь есть.. Затем Миша (игрок слева от неё) выполняет те же действия. Это повторяется до тех пор, пока все игроки не произведут обмен.

Шаг 4: Лена сбрасывает карту обмена и передаёт карту первого игрока Мише (который сидит слева от неё).

Начинается следующий раунд...

— ❧ — ЧТО ДАЛЬШЕ? — ❧ —



Выполняйте описанные ранее шаги каждый раунд. Вы можете в любой момент раунда втайне от других игроков вложить свою **карту особого гостя** в один из ваших конвертов (вместе с картами предпочтений). Убедитесь, что можете учесть все предпочтения этого гостя. Вложив карту особого гостя в какой-либо конверт, вы не сможете убрать её оттуда до конца игры. За каждую карту особого гостя в конверте этот гость будет приносить победные очки повторно. Эти очки начисляются всем игрокам вне зависимости от того, кто именно вложил карту особого

гостя в конверт. После завершения шестого раунда проверьте расположение фигурок для фотографии, сфотографируйте получившуюся сцену и приступайте к подсчёту очков.

— ❧ — КОНЕЦ ИГРЫ — ❧ —

После того как вы обменялись конвертами в шестой раз, у вас остаётся последняя возможность поменять расположение фигурок, чтобы учесть наибольшее количество предпочтений. Вы можете просматривать содержимое ваших конвертов (как и в ходе шага 1 предыдущих раундов), но теперь вы должны окончательно расставить фигурки гостей.

После того как вы разместили фигурки, сделайте фотографию при помощи вашего мобильного телефона. Затем приступайте к подсчёту очков. Оставьте фигурки на местах на тот случай, если вам нужно вновь свериться с их расположением.

— ❧ — ПРАВИЛА ФОТОГРАФИИ — ❧ —

Чтобы правильно расположить гостей на фотографии, необходимо не только учитывать их предпочтения, но и следовать описанным ниже правилам:

- Вы можете выставить столько фигурок, сколько пожелаете. Фигурки, которые не были выставлены, не приносят и не отнимают победные очки.
- Подставка каждой выставленной фигурки гостя должна **полностью** находиться на одной из клеток на планшете пола.
- На одной клетке на планшете пола может быть только 1 гость.
- Каждая фигурка гостя должна стоять на планшете ровно (не лежать плашмя и не наклоняться в подставке).
- Все фигурки должны быть обращены лицевой (цветной) стороной к вам.
- Все выставленные фигурки должны хотя бы частично находиться в области фотографии.



*Так могла бы выглядеть
ваша фотография*

Если расположение фигурок гостей вас удовлетворяет, сделайте фотографию своей игровой зоны при помощи камеры своего телефона. При подсчёте победных очков опирайтесь на сделанную фотографию: проверьте, где расположены гости и видно ли их.

Чтобы правильно сделать фотографию, необходимо соблюдать следующие правила:

- Не держите камеру выше верхнего края ширмы.
- Держите камеру достаточно близко, чтобы видны были только компоненты игры (область в пределах планшета пола и ширма).

Вы можете переставлять фигурки до тех пор, пока не сделали фотографию. После этого, если фотография не отвечает указанным выше требованиям, вы можете сделать ещё одну фотографию, но переставлять фигурки вы больше не можете.



А. Здесь видно область за ширмой, так что фотография не отвечает требованиям.

Б. Эта фигурка обращена к камере обратной (чёрной) стороной, так что фотография не отвечает требованиям.

В. Одного из гостей не видно на фотографии даже частично, так что фотография не отвечает требованиям.


— Подсчёт очков —

Положите вашу ширму на стол и поставьте фишку очков на ячейку «0» на счётчике очков.

Открывая по одному конверту за раз, зачитайте карты предпочтений вслух. Каждый игрок передвигает фишку очков вперёд или назад в зависимости от того, сколько предпочтений каждого отдельного гостя он учёл (см. таблицу на стр. 10 или крыло вашей ширмы). Если в конверте есть несколько копий одной и той же карты предпочтений, вы учитываете каждую из них как **отдельное предпочтение** (карты предпочтений подробно описаны на стр. 16.)

Пример

В конверте корги Булочки лежат 2 карты «Не хочу, чтобы меня кто-то загоразивал» и 1 карта «Хочу стоять слева». Лена ставит её в самый первый ряд слева — так, в конце игры она получит 6 очков, потому что учла все предпочтения Булочки, хоть 2 из них и были одинаковыми.

 **Примечание:** можете каждому гостю придумать имя и короткую предысторию, чтобы подсчитывать победные очки было чуточку веселее!

| Учтённые предпочтения | | Победные очки |
|-----------------------|-----|---------------|
| 0 | ➡➡➡ | -3 |
| 1 | ➡➡➡ | 1 |
| 2 | ➡➡➡ | 3 |
| 3 | ➡➡➡ | 6 |
| Гость не выставлен | ➡➡➡ | 0 |

Вы теряете очки за гостя только в том случае, если разместили его фигурку и не учли ни одно из его предпочтений. Гости, которых вы не разместили, приносят 0 очков. Помните, что вы не обязаны выставлять фигурку гостя, если не уверены, что можете учесть хотя бы одно из его предпочтений!

Примечание: всем гостям в этой игре угодить довольно сложно, так что и поймать «идеальную кадр» практически невозможно!

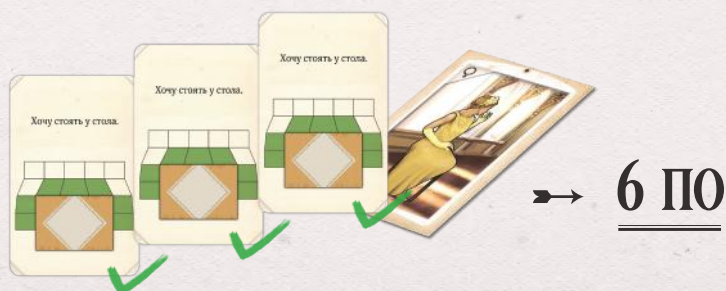
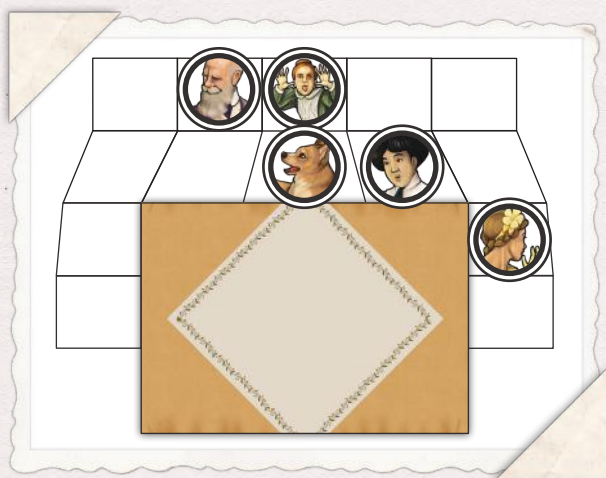
За каждую **карту особого гостя** начисляйте победные очки за этого гостя ещё раз (дважды за 1 карту особого гостя, трижды за 2 карты особого гостя и т. д.).

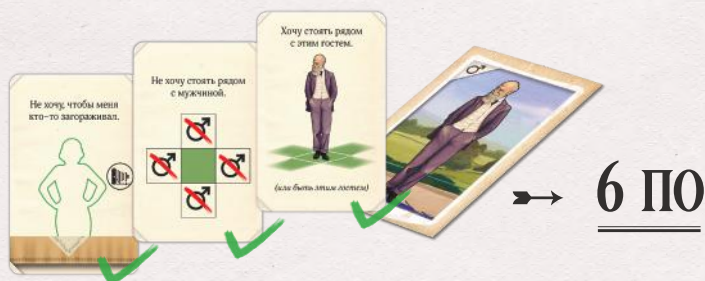
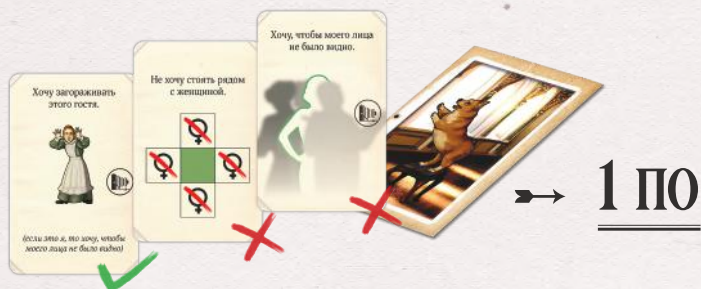
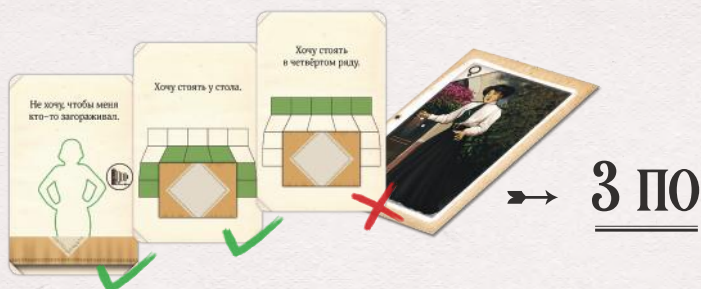
*Например, если у вас есть конверт с двумя картами особого гостя, то победные очки за него будут начисляться 3 раза. Если вы учли все предпочтения гостя, то вы получите за него целых 18 победных очков! Однако если вы разместили этого гостя, но не учли ни одно из его предпочтений, то вы **потеряете 9 очков**.*

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает!

В случае ничьей победа достаётся претенденту, выставившему больше фигурок гостей. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого в игровой зоне на конец игры находится большее количество конвертов. Если ничья всё ещё сохраняется, все игроки обсуждают, фотография которого из претендентов лучше и голосованием определяют победителя.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ





Итого игрок получает $6 + (-9) + 0 + 3 + 1 + 6 = 7$ ПО за 5 гостей на его фотографии.

— СЫГРАЙТЕ СНОВА! —

После того как вы ознакомились с базовыми правилами игры, попробуйте сыграть с режимом «Аукцион».

СПРАВОЧНИК ФОТОГРАФА

РЕЖИМ «АУКЦИОН»



Есть один секрет: фотографы продают друг другу информацию о предпочтениях гостей на тайных аукционах.

Карты аукциона — особый вид карт обмена, и на них действуют те же правила, что и на обычные карты обмена. При игре с этим режимом следуйте базовым правилам, за исключением того, что если вместо обычной карты обмена раскрывается карта аукциона, то проходит аукцион.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте базовым правилам подготовки к игре со следующими изменениями:

1 При игре вдвоём: положите 12 жетонов блюд, которые не выбрал ни один игрок, в центре стола — это **общий запас**.

2 Подготавливая колоду карт обмена, возьмите **все карты обмена**, на обороте которых указано количество игроков, соответствующее количеству участников в вашей партии. Из них случайным образом выберите: **3 обычных карты обмена**  и **3 аукционных карты обмена** .

Перемешайте эти карты и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз в середине стола. Оставшиеся карты обмена верните в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

ХОД ИГРЫ

При игре с этим режимом изменения в правила вводятся на **шаге 3** («Произведите обмен»).

В ходе аукциона игроки будут делать ставки и платить при помощи жетонов блюд. *Как известно каждому фотографу, чем больше блюд, тем лучше фотография!*

Каждый аукцион первым активным игроком в торгах становится участник с картой первого игрока. Активный игрок **не может** делать ставку на выставленный им же лот на аукционе. Все другие игроки делают ставки


так, как указано на карте аукциона. Аукцион заканчивается после того, как каждый игрок 1 раз побудет активным игроком в этом аукционе.

Указанные дальше правила применяются ко всем аукционам, если на карте аукциона не написано иначе.

Покупка и продажа конвертов: покупатель платит активному игроку столько жетонов блюд, сколько он поставил на аукционе, после чего получает от активного игрока конверт.


Каждая следующая ставка должна быть выше предыдущей. Если участник не повышает ставку, он должен спасовать и не может делать новых ставок до конца этого аукциона. Он может сделать ставку во время аукциона следующего игрока.

Цену за конверт платит только **игрок с наивысшей ставкой**, остальные игроки ничего не платят (исключение — карты «Нечестный аукцион» и «Тайный аукцион»), т. е. если ваша ставка не стала наивысшей, все ваши жетоны блюд остаются при вас. Если никто не хочет делать ставку или у активного игрока не осталось конвертов, ход этого активного игрока заканчивается и начинается ход следующего активного игрока. Если все участники уже 1 раз были активными игроками, аукцион заканчивается.

 **Важно:** все купленные на аукционе конверты держите отдельно от остальных ваших конвертов. Вы не можете заглядывать в купленные конверты до начала следующего раунда или конца игры (если это последний раунд). Вы не можете выставить на аукцион конверт в тот же раунд, когда его получили.

Если у вас нет конвертов, чтобы выставить их на аукцион, ваша очередь быть активным игроком пропускается и активным игроком в аукционе становится игрок слева от вас. Если при этом вы были последним игроком, который должен был проводить аукцион, аукцион завершается и вы переходите к следующему шагу.


В редкой ситуации, когда у вас нет ни конвертов, ни жетонов блюд в конце раунда, каждый другой участник должен отдать вам 1 свой жетон блюда (если у него после этого останется хотя бы 1 жетон блюда).

 **Примечание:** выставляя конверт на аукцион, вы можете сказать остальным игрокам, есть ли в нём карта особого гостя, — это сделает конверт более ценным!

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

При подсчёте очков каждый игрок дополнительно получает 1 победное очко за каждые 2 своих жетона блюд в конце игры.

КАРТЫ АУКЦИОНА

Все карты аукциона обозначены следующим символом: .

БЫСТРЫЙ АУКЦИОН

Активный игрок выбирает 1 из своих конвертов для торга.

Начиная с игрока слева от активного и далее по часовой стрелке, каждый другой игрок может сделать только 1 ставку. Игрок с самой высокой ставкой покупает конверт у активного игрока.

НЕЧЕСТНЫЙ И ТАЙНЫЙ АУКЦИОНЫ

Карты «Тайный аукцион» и «Нечестный аукцион» играют одинаково (см. описание ниже), но с особым правилом для «Нечестного аукциона».

Активный игрок выбирает 1 из своих конвертов для торга.

Все остальные игроки тайно и одновременно выбирают любое количество жетонов блюд для ставки (включая 0) и прячут их в руку. Когда все игроки готовы, они одновременно раскрывают руки и показывают ставки. Игрок с самой высокой ставкой побеждает на аукционе и платит активному игроку за конверт. В случае ничьей все претенденты проводят ещё один тайный аукцион, где каждый из них обязан сделать ставку не ниже своей предыдущей. Если после этого ничья сохраняется, активный игрок не продаёт конверт никому и ход переходит к следующему игроку.

Особое правило карты «Нечестный аукцион»: все игроки, чья ставка ниже победившей, должны заплатить активному игроку

половину своей ставки (с округлением в меньшую сторону). Если активный игрок не продаёт конверт из-за ничьей, никто не должен платить.

ОТКРЫТЫЙ АУКЦИОН

Активный игрок выбирает 1 из своих конвертов для торга.

Все остальные игроки могут свободно делать ставки. Любой игрок может сделать более высокую ставку в любой момент и в любом порядке. Как только ни один другой игрок больше не захочет делать более высокую ставку, игрок с наивысшей ставкой покупает конверт у активного игрока.

СОВМЕСТНЫЙ АУКЦИОН

В отличие от большинства других аукционов, этот даёт активному игроку возможность покупать, а остальным игрокам — задавать цену!

Перед началом аукциона каждый игрок выбирает 1 из своих конвертов и кладёт его в центр стола (добавляя его к любым конвертам, уже лежащим там).

Каждый игрок затем выполняет следующие шаги:

1. Активный игрок выбирает 1 конверт из центра стола для торга.
2. Все другие игроки (кроме активного) делают ставки в порядке хода, пока все игроки, кроме одного, не спасуют.
3. Активный игрок теперь должен выбрать: продать ли конверт игроку с самой высокой ставкой или же приобрести его самосто-

ательно за равное ей количество жетонов. Если активный игрок выбирает купить конверт, он платит жетоны блюду игроку, сделавшему наибольшую ставку, в противном случае этот игрок платит активному игроку. Если у активного игрока не хватает жетонов блюду для того, чтобы заплатить ставку, он обязан продать конверт.



СТОП!

— ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ —

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Игрок, который в данный момент проводит аукцион, является активным игроком.

Первый игрок всегда первым становится активным игроком, а после него все остальные игроки один за другим в порядке хода. **Ход в «Идеальном кадре» передаётся по часовой стрелке.** После того как все игроки по одному разу совершили ход, переходите к шагу 4 хода раунда.

Для выполнения указаний на обычных картах обмена (без режима «Аукцион») не требуется активный игрок, все действия выполняются одновременно.

КОНВЕРТЫ

В конвертах содержится информация о предпочтениях гостей, которая позволит вам наиболее выгодно расположить их на фотографии. Чем больше предпочтений каждого гостя вы учтёте, тем больше очков вы получите.

Игроки могут открывать конверты **в ходе шага 1 каждого раунда**, перед тем как

ФИКСИРОВАННЫЙ АУКЦИОН

1. Активный игрок выбирает 1 из своих конвертов для торга и называет цену.
2. Каждый игрок, который выбирает заплатить цену активному игроку, может немедленно просмотреть содержимое конверта (не дожидаясь начала следующего раунда). В конце хода конверт остаётся у активного игрока.

Обращайтесь к следующим разделам только в том случае, если у вас есть вопросы по какому-либо компоненту игры или игровой ситуации.

расставлять фигурки гостей и когда этого требует карта обмена. **«Открыть конверт»** означает, что вы можете взять из него карты и втайне от других игроков посмотреть их.

Информация о том, какие конверты находятся у соперников, — открытая. Конверты нужно держать за пределами ширмы игрока, чтобы другие игроки могли их видеть.

Игрок может открыть только 1 конверт за раз и должен вернуть все карты обратно в конверт, прежде чем открыть новый. Карты нельзя перекладывать из одного конверта в другой.

Карты особых гостей (см. стр. 18) — единственный вид карт, который можно **добавить в конверт** после начала игры.

ОБМЕН

Каждый раунд вы будете обмениваться конвертами тем или иным образом в зависимости от карты обмена, раскрытой в этом раунде (описание карт см. на стр. 15). Карты аукциона также являются картами обмена. Их описание находится на стр. 13.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первый игрок получает карту первого игрока (на которой описан ход раунда) и следит за тем, чтобы все шаги раунда выполнялись в правильном порядке. Когда карта обмена требует, чтобы игроки ходили по порядку хода, первый игрок будет ходить первым и ход будет передаваться по часовой стрелке.

ФИГУРКИ ГОСТЕЙ

Когда игра позволяет выставить фигурки, располагайте их в своей игровой зоне так, как пожелаете, чтобы учитывать наибольшее количество предпочтений каждого гостя (см. раздел «Карты предпочтений» на стр. 16).

В ходе игры вы можете держать фигурки в любом месте игровой зоны. *Например, фигурки можно расположить в любой точке планшета пола (а не только на клетках), на столе или за пределами вашей ширмы.*

Вы можете выставить на планшет даже фигурки тех гостей, о предпочтениях которых вы ничего не знаете. В ходе игры постарайтесь расставлять фигурки так, чтобы запоминать их предпочтения. **Будьте креативны!** Скорее всего, конверты этих гостей у вас не останутся, и, вероятно, вы никогда больше не сможете посмотреть содержимое этих конвертов.

В конце игры, перед тем как сделать фотографию, проверьте, что вы расположили фигурки в соответствии с определёнными правилами расположения (см. раздел «Правила фотографии» на стр. 8).

Вы не обязаны выставлять фигурки гостей, о предпочтениях которых вы ничего не знаете, если вы того не желаете. Гости, чьи предпочтения вы не учли, заставят вас потратить победные очки при подсчёте очков (см. раздел «Подсчёт очков» на стр. 9).

—з— КАРТЫ ОБМЕНА —ё—

ВЫБОР ВИЗАВИ

Начиная с первого игрока и далее в порядке хода (по часовой стрелке), каждый игрок берёт 2 конверта из центра стола, кладёт в свою игровую зону и затем кладёт 2 любых конверта из неё в центр стола. Вы можете вернуть конверты, которые только что взяли, но можете и выбрать любые другие.

КРАЖА

Каждый игрок берёт 1 конверт на выбор у соперника слева. Все игроки делают выбор одновременно, т. е. вы не можете взять у соперника тот конверт, который он только что взял у своего соседа слева.

ОТКРЫТИЕ

Перемешайте конверты, находящиеся в центре стола, и случайным образом выберите 2 из них. Поочерёдно откройте каждый из этих конвертов и разложите карты предпочтений на столе так, чтобы все игроки видели их. Ознакомившись с картами, уберите их в конверт, из которого вы их достали.

ПОДАРКИ

Каждый игрок выбирает 2 конверта из своей игровой зоны и передаёт по одному из них игроку слева и игроку справа. Если у вас только 1 конверт, вы можете выбрать, которому из соседей его передать.

СЛУХИ

Каждый игрок может выбрать 1 конверт (в центре стола или у другого игрока) и втайне от других игроков посмотреть его содержимое. **Затем конверт возвращается обратно.** Один и тот же конверт могут выбрать несколько игроков.

ТАНЕЦ

Каждый игрок выбирает один из своих конвертов и оставляет его в своей игровой зоне, а остальные кладёт в центр стола. Перемешайте все находящиеся в центре стола конверты и случайным образом раздайте каждому игроку столько конвертов, сколько он положил в центр стола. Оставшиеся конверты остаются в центре стола.



Предпочтение с проверкой по фото

Предпочтения, на картах которых указан этот символ, необходимо проверять **только по фотографии**. Расположение фигурок на планшете пола для такой карты не имеет значения. Если же на карте нет этого символа, вы можете не ориентироваться на фото, а проверять, учтено ли предпочтение, по расположению фигурок.

—з— КАРТЫ ПРЕДПОЧТЕНИЙ —ξ—

В конверте каждого гостя содержатся 3 карты предпочтений — они описывают, где, как, с кем или вдали от кого гость хочет стоять на фотографии. Чем больше предпочтений каждого гостя вы учтёте, тем больше очков вы получите (см. раздел «Подсчёт очков» на стр. 9).

В некоторых случаях вы не сможете учесть все предпочтения гостя и получить максимальное количество очков. В этом случае вам предстоит решить, какие из предпочтений учесть. *Иногда люди и сами не знают, чего они на самом деле хотят...*

Иногда может случиться такое, что у гостя в конверте несколько карт с одним и тем же предпочтением. При подсчёте очков учитывайте каждую такую карту отдельно, как если бы на них были указаны разные предпочтения.

Например, если в конверте у гостя есть 3 карты «Хочу стоять подальше от стола» и вы разместили фигурку гостя в последнем ряду, вы получаете 6 победных очков.



Хочу стоять «в этой области»

Считается, что вы учли это предпочтение, если фигурка гостя стоит на одной из клеток, отмеченных зелёным цветом на карте предпочтения. Учитывайте расположение стола, указанное на карте.



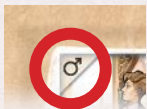
Хочу стоять рядом с этим гостем

Считается, что вы учли это предпочтение, если фигурка гостя находится на соседней клетке с клеткой указанного на карте гостя (по вертикали или по горизонтали, но не по диагонали). Если указан сам гость, это предпочтение считается учтённым, если вы выставили его фигурку на планшет пола.



Не хочу стоять рядом с мужчиной/женщиной

Считается, что вы учли это предпочтение, если на соседней клетке с клеткой гостя (по вертикали или по горизонтали, но не по диагонали) нет фигурки мужчины/женщины (пол каждого гостя указан на его конверте символом ♂ или ♀).



Исключение

Растение в горшке и корги считаются такими же гостями, как и все остальные, однако для игровых целей считается, что у них нет пола. Таким образом, если рядом с гостем, у которого будет любое из предпочтений «Не хочу стоять рядом с мужчиной/женщиной», будут стоять растение или корги, но не будет гостей с указанным полом, это предпочтение будет считаться учтённым.



Не хочу, чтобы меня кто-то загораживал

Считается, что вы учли это предпочтение, если фигурка гостя не загорожена фигуркой какого-либо другого гостя на фотографии. При этом пластиковая подставка и белая кромка вокруг изображения гостя могут быть частично не видны на фотографии, и вы всё равно получите победные очки за этого гостя. Вы также получите победные очки, если гостя перекрывает только стол или жетон блюда.

Если вы не уверены, загораживает ли кто-то этого гостя, попросите других участников посмотреть и принять решение голосованием.



Хочу, чтобы моего лица не было видно

Считается, что вы учли это предпочтение, если как минимум лицо (глаза, нос и рот) гостя на фотографии полностью закрыты фигуркой другого гостя/жетоном блюда или находится за пределами фотографии.

Исключение

Дама в жёлтом сидит, слегка отвернувшись от камеры, поэтому для неё это предпочтение будет считаться учтённым, если вам не будет видно видимую часть лица.

Если вы не уверены, видно ли лицо этого гостя, попросите других участников посмотреть и принять решение голосованием.



Хочу загораживать этого гостя

Считается, что вы учли это предпочтение, если **фигурка гостя, в конверте которого находится такая карта**, перекрывает как минимум лицо (глаза, нос и рот) гостя, указанного на карте. Если на карте указан сам гость, то используйте альтернативное предпочтение, указанное в скобках.

Если вы не уверены, видно ли лицо этого гостя, попросите других участников посмотреть и принять решение голосованием.

— 3 — КАРТЫ ОСОБЫХ ГОСТЕЙ — 3 —



Один раз за игру вы можете вложить свою карту особого гостя в конверт, находящийся в данный момент в вашей игровой зоне. Например, когда возвращаете в него карты предпочтений.

Вы не должны говорить другим игрокам, что вложили свою карту особого гостя в какой-либо конверт. Чтобы соблюсти тайну, рекомендуем вкладывать карты в конверт за ширмой.

У каждого игрока есть только 1 карта особого гостя, и как только он вложит её в конверт, убрать её оттуда нельзя.

За каждую карту особого гостя в конверте гостя в конце игры вы получаете победные очки за этого гостя ещё раз. Карты особых гостей приносят очки всем игрокам, вне зависимости от того, кто вложил эту карту в конверт. Постарайтесь запомнить, в каких конвертах лежат карты особых гостей ваших соперников (если вам удалось увидеть это, открывая конверты), чтобы вы также сумели получить дополнительные победные очки.

Пример

Марк получил конверт дамы в жёлтом в прошлом раунде и, открыв его, видит, что может учесть все предпочтения этого гостя. Возвращая карты предпочтений в конверт, он тайно вкладывает туда свою карту особого гостя, чтобы дама в жёлтом принесла больше очков в конце игры.

Особое правило: в режиме «Аукцион» вы можете по желанию сказать другим игрокам, находится ли карта особого гостя в конверте, который вы выставляете на торги, чтобы сделать его более ценным, — может быть, вам дадут за него более высокую цену.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

| | |
|---------------------------------|---|
| Подготовка к игре..... | 4 |
| Структура раунда..... | 7 |
| Как правильно сделать фото..... | 8 |
| Подсчёт очков | 9 |

СПРАВОЧНИК ФОТОГРАФА

РЕЖИМ «АУКЦИОН»

| | |
|---------------------|----|
| Новые правила..... | 12 |
| Карты аукциона..... | 13 |

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

| | |
|--------------------------|----|
| Активный игрок..... | 14 |
| Карты предпочтений..... | 16 |
| Карты обмена..... | 15 |
| Карты особых гостей..... | 18 |
| Конверты..... | 14 |
| Обмен..... | 14 |
| Первый игрок..... | 15 |
| Фигурки гостей..... | 15 |

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Энтони Нуво

Художники: Майя Вржошек (обложка, персонажи), Сорен Медлинг (фон), Гюла Пожгай (фон, декорации, планшет пола)

Дизайнер: Ронни Либор

Разработчики: Фрэнк Ноак, Свен Гулих, Рико Бештехер

Редактор: Рико Бештехер

Переводчик: Квинт Вилер

Дополнительная вычитка и тестирование: Райан Палфрейман, Йара Лал Тиель, Клаудио Приоре, Малани Дойчландер, Мальте Кюле, Флорестан Сулимма, Таня Маше, Линес Дж. Хаттер

Благодарим всех тестировщиков на LeiriaCon и CoraxTag!



© Corax Games 2022
www.Corax-Games.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Юлия Колесникова

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

— 3 — КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ — 3 —

ПОДГОТОВКА

Конверты: вложите 3 случайных карты предпочтений в каждый конверт.

Количество конвертов (у игроков + в центре стола)

2 игрока: 5 конвертов каждому, 4 конверта в центре стола

3 игрока: 4 конверта каждому, 2 конверта в центре стола

4 игрока: 3 конверта каждому, 2 конверта в центре стола

Колода обмена: 6 карт (или 3 обычных карты обмена + 3 карты аукциона).

Игра вдвоём с режимом «Аукцион»: положите 12 дополнительных жетонов блюд в общий запас.

Каждый игрок берёт: 1 ширму, 1 фишку очков, 1 планшет пола, 1 стол, 1 карту особого гостя, 1 набор из 14 фигурок гостей, 10 жетонов блюд.

ФИГУРКИ ГОСТЕЙ

Вы можете разместить на планшете пола столько фигурок гостей, сколько пожелаете. Гости, которых вы не разместили, не приносят победных очков. Подставка каждого размещённого гостя должна полностью находиться на одной из клеток на планшете пола. На каждой клетке на планшете пола может быть только 1 гость. Каждый гость должен стоять ровно и лицом к вам.

ПРАВИЛА ФОТОГРАФИИ

Камеру нельзя держать над верхним краем ширмы игрока. Фотографию нужно сделать достаточно близко, чтобы видны были **только** компоненты игры (область в пределах планшета пола и ширма). Все размещённые фигурки должны хотя бы частично находиться в области фотографии.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

| Учтённые предпочтения | | Победные очки |
|-----------------------|-----|---------------|
| 0 | ➡➡➡ | -3 |
| 1 | ➡➡➡ | 1 |
| 2 | ➡➡➡ | 3 |
| 3 | ➡➡➡ | 6 |
| Гость не выставлен | ➡➡➡ | 0 |

Карты особых гостей: получите победные очки за гостя ещё раз за каждую карту особого гостя в его конверте.

При игре с режимом «Аукцион»: получите 1 победное очко за каждые 2 жетона блюд.