

КАМЕРА! МОТОР!
ГРА ПРО КІНОВИРОБНИЦТВО

Автор: Малакі Рей Ремпен

ПРАВИЛА



КАМЕРА! МОТОР!

ГРА ПРО КІНОВИРОБНИЦТВО
Автор: Малакі Рей Ремпен

ВСТУП

Ви працюєте в кінокомпанії, що опинилася у фінансовій скруті. Це ваш останній шанс зняти успішний фільм. Якщо ви зазнаєте невдачі, компанія збанкрутує, і ви більше не зможете працювати в цьому місті! Зніміть свій фільм вчасно й не перевищуйте бюджет. Переконайтеся, що стрічка пристойна і знята вами історія має хоч якийсь сенс. Зробіть це, бо інакше вам не врятувати своїх кар'єр!

Отже, усе залежить від вас: ви напишете сценарій, зробите розкладрування, створите декорації, зберете акторський склад і знімальну групу, знімете сцени й змонтуєте їх разом, щоб створити фільм. Ви можете повторно використовувати ті самі декорації або знімати сцени не послідовно – це звична практика в кіновиробництві. Однак через незвично жорсткі обмеження за часом і фінансами вам доведеться монтувати стрічку по ходу роботи. Ви навіть можете кілька разів переписати сценарій під час фільмування!

Тож не гайте часу!.. Камера! Мотор!

ОГЛЯД ГРИ

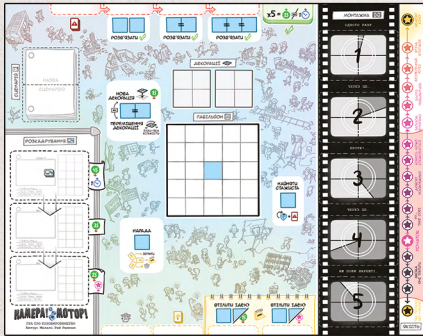
«Камера! Мотор!» – це кооперативна гра. Усі докладають зусиль, щоб створити геніальний фільм, одночасно намагаючись якомога ефективніше використовувати доступні час, гроші й персонал. Ви виграєте або програєте як команда.

Кожен з вас бере на себе роль керівника певного відділу. У свій хід ви посилатимете знімальну групу виконувати різні завдання на ігровому полі чи вашому планшеті або знімати **сцени** в павільйоні. Постійні **проблеми** заважатимуть вам, але проводячи наради, ви можете втілювати корисні **ідеї**.

Якщо ви знімете фільм достатньо високої **якості** – або він виявиться «таким поганим, що аж чудовим!», – ви **переможете!** Ви **програєте**, якщо протягом фільмування ви **виб'єтесь з графіку (час)** або перевищите свій бюджет (**фінанси**). Також ви зазнаєте поразки, якщо ваш фільм виявиться посереднім за якістю.

Це кооперативна гра, тому можете вільно ділитися думками й порадами. Однак не забувайте, що остаточне рішення завжди за гравцем, який виконує хід.

ВМІСТ ГРИ



Ігрове поле (1 шт.)



Планшет гравця (6 шт.)



Кубик персоналу (6 шт.)



Карта сцени (25 шт.)



Карта ідеї (40 шт.)



Карта проблеми (35 шт.)



Карта верхньої частини сценарію (15 шт.)



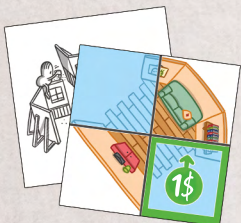
Карта нижньої частини сценарію (15 шт.)



Маркер якості (1 шт.)



Лічильник фінансів і часу (1 шт.)



Плитка декорації (12 шт.)



Жетон «Недоступно» (3 шт.)



Карта продюсерської компанії (10 шт.)



Карта-пам'ятка (6 шт.)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Покладіть **ігрове поле** на центр стола. Кожен гравець вибирає собі 1 планшет або бере випадковий. Обидві сторони кожного планшета однакові для ігрових цілей. Гравці кладуть планшети перед собою. Тепер дайте кожному гравцеві карту-пам'ятку, що відповідає планшетові.

2. Кожен **сценарій** складається з двох частин – верхньої й нижньої. Окремо перетасуйте всі верхні й нижні частини. Потім візьміть 5 випадкових карт кожної частини, щоб утворити дві колоди **сценаріїв**. Покладіть кожну колоду горілиць на відповідну комірку на полі. Верхні карти кожної з цих колод утворюють ваш початковий сценарій. Невибрані карти сценаріїв поверніть у коробку.

3. Окремо перетасуйте **колоду проблем**, **колоду ідей** і **колоду сцен**. Покладіть колоду проблем на її місце над ігровим полем, а колоду ідей – під полем. Колоду сцен покладіть у верхню комірку зони **розкадрування**, стороною з «начерком» догори. Візьміть 2 верхні карти сцен з колоди й покладіть їх у дві порожні комірки розкадрування нижче колоди сцен.

Кожен гравець бере 3 карти ідей на **руку**, не показуючи їх решті гравців. Ви завжди матимете на руці 3 карти ідей.

4. Перемішайте плитки **декорацій** і покладіть їх горілиць двома рівними стосами на відведені для них сірі комірки на ігровому полі (над коміркою павільйону).

5. Встановіть на лічильнику значення **фінансів** і **часу** відповідно до вибраного вами рівня складності. Рівні складності вказано на звороті лічильника.

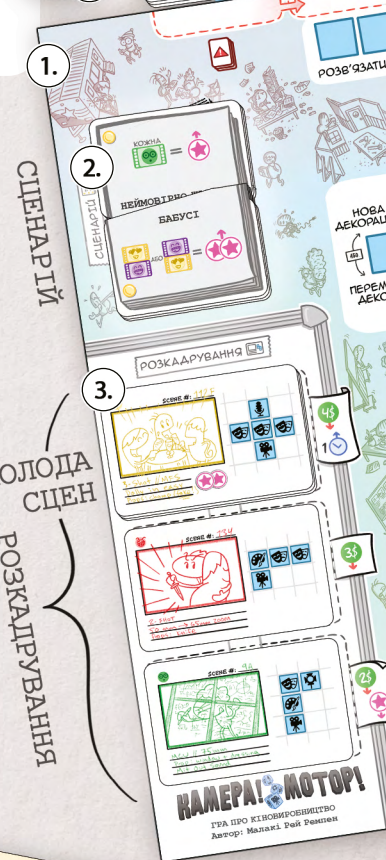
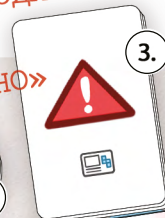
6. Покладіть рожевий **маркер якості** на поділку «ПОЧАТОК» **треку якості**.

7. Покладіть **жетони «Недоступно»** біля колоди проблем або десь у межах досяжності всіх гравців.

8. Той, хто останнім знімав фільм, стає першим гравцем (або виберіть його навмання). Дайте першому гравцеві шість **кубиків персоналу** й лічильник фінансів і часу.

КОЛОДА ПРОБЛЕМ

ЖЕТОНИ «НЕДОСТУПНО»

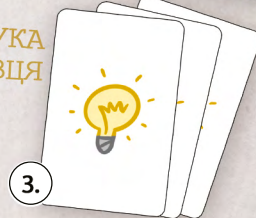


КАРТА ПАМ'ЯТКА

1.

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

РУКА ГРАВЦЯ



ЯД ПРОБЛЕМ

МОНТАЖНА

РОЗВ'ЯЗАТИ $\times 5 = 25$

ДЕКОРАЦІЇ

ПАВІЛЬЙОН

НАЙМОТИ СТАЖИСТА

НАРАДА

ВІТАЛТИ ІДЕЮ

ВІТАЛТИ ІДЕЮ

СПИСОК СПРАВ

МОНТАЖНА

ОДНОГО РАЗУ

1

ЧЕРЕЗ ЦЕ

2

ПРОРЕТ...

3

ЧЕРЕЗ ЦЕ...

4

АЖ ПОКИ НАРЕШТІ...

5

ТРЕК ЯКОСТІ

ЯКІСТЬ

КАРТА-ПАМ'ЯТКА

1. ЗАБІГАНКА ГРАВЦЯ

ОСОБИНА

ДОРУЧЕННЯ

ДОМОВИТЬСЯ

ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ

3. РУКА ГРАВЦЯ

МАРКЕР ЯКОСТІ

5. ЛІЧИЛЬНИК ФІНАНСІВ і ЧАСУ

У СВІТІ ХІДІ:

1. ВЕДІТЬТЕ КАРТУ ПРОКІНА
2. КИДАЄ КУБАКИ ПЕРСОНАЛУ
3. РОЗКРЕСТІТЬ КУБАКИ
4. ЗАБЕРІТЬТЕ КУБАКИ
5. ЗАБЕРІТЬТЕ ЗАГАС НАС
6. ПЕРЕДАЄТЕ УЗА

8. КУБИКИ ПЕРСОНАЛУ

3. КОЛОДА ІДЕЙ

Невже це ви?



Йой! Ом лишенько!

НЕ ПАНІКУЙТЕ!

Вам не обов'язково читати ці правила, щоб навчитися грати «Камера! Мотор!»



А як ні, то читайте далі

Покроковий огляд гри (англійською):

<http://walkthrough.rollcameragame.com>

Відеоогляд (англійською):

<http://videorules.rollcameragame.com>

МЕТА ГРИ

Ваша мета – створити найкращий у світі фільм за допомогою кубиків персоналу. Вони знадобляться вам для виконання дій і знімання сцен згідно з вашим сценарієм. Гра закінчується після того, як ви знімете п'ять сцен. Ви **перемагаєте**, якщо наприкінці гри маркер якості розташований за межами червоної зони. Якщо ж маркер якості розміщується всередині червоної зони – ви **програєте**.

Ви також **програєте**, якщо в будь-який момент гри значення лічильника фінансів АБО часу досягне останньої поділки з написом «ПРИПИНИЙТЕ ЗНИМАТИ!»

ХІД ГРАВЦЯ

Ваш хід складається з 5 простих кроків:

1. Взяти карту проблеми 
2. Кинути кубики персоналу 
3. Розмістити кубики персоналу й виконати дії 
4. Забрати кубики персоналу 
5. Зменшити запас часу й передати хід 

Ця структура ходу також указана на лічильнику фінансів і часу, який перейде до вас у ваш хід.



Символи «!» мають на меті трішки підігнати вас, щоб ви зосередилися! Вони означають «2» і «1» відповідно.

1. Взяти карту проблеми

Уже на самому початку вам доведеться стикнутися з проблемами, які вимагатимуть вашої уваги! Візьміть 1 карту з колоди проблем і покладіть її в найближчу комірку праворуч від колоди проблем.


Ряд проблем складається з 3 комірок. Кожну нову карту проблеми додають у крайню ліву комірку, а раніше викладені карти відсувають праворуч.

Карти проблем ніколи не посувають ліворуч, щоб заповнити порожні комірки, які можуть виникати перед ними в ряді. Червоні стрілки між комірками нагадуватимуть вам про це:



Приклад. Артур бере карту проблеми. У крайній лівій комірці вже є карта, тому він переміщує її в середню комірку, а нову карту кладе в першу комірку.

Якщо ряд проблем заповнених (там уже є 3 карти), вам не треба брати ще 1 карту на початку наступного ходу. Однак, поки ряд заповнених, ви також не можете виконувати дії, грати карти ідей чи здобувати бонуси, які вимагають узяти карту проблеми.

Якщо карта проблеми вимагає використати жетон «Недоступно», покладіть один з цих жетонів  у відповідну зону як нагадування, що ця зона чи її дія недоступні.

Проблеми можуть змінювати правила гри чи навіть суперечити їм. У будь-якому разі ефект карти проблеми домінує. Якщо проблеми конфліктують одна з одною, пріоритет має проблема у крайній правій комірці. Ефекти проблем активуються справа наліво.



ПРИМІТКА.

Проблеми активуються негайно й залишаються в грі, доки вони не будуть розв'язані!



На звороті кожної карти проблеми є символ, що натякає на тип майбутніх проблем.

2. Кинути кубики персоналу



Тепер ви кидаєте кубики персоналу, що визначають, який акторський склад і знімальну групу ви використовуєте в цей хід.

Зазвичай ви кидаєте всі шість кубиків персоналу, але можливо, що деякі кубики персоналу були «залишені» у павільйоні під час ходу попереднього гравця (ви побачите, як це зробити, на наступній сторінці). У такому разі ви кидатимете менше ніж 6 кубиків. Однак у будь-який момент свого ходу ви можете вирішити перекинути кубики, залишені попереднього ходу, та застосувати їх для нового завдання.

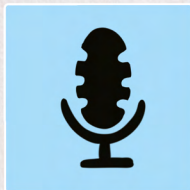
На кожному кубуку персоналу є шість граней, що представляють різні відділи:



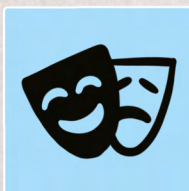
КАМЕРА



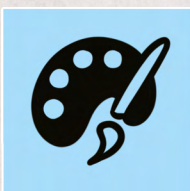
СВІТЛО



ЗВУК



АКТОР



ХУДОЖНІЙ
ВІДДІЛ



СПЕЦЕФЕКТ

ВАЖЛИВО. «Спецефект» вважають джокером, що може замінити будь-яку потрібну грань під час виконання дій. Білий колір символу спецефекту нагадуватиме вам про це.

ХІД ГРАВЦЯ (прод.)

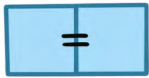
3. Розмістити кубики персоналу й виконати дії

Тепер, коли ви маєте акторів і знімальну групу, можете використовувати їх для виконання **дій**. Ви виконуєте дії, допоки маєте кубики, які можна розмістити на доступних клітинках. Ви використовуєте сині клітинки дій на ігровому полі, плитках декорацій і на вашому планшеті. Однак ви не можете використовувати дії на планшеті іншого гравця, а також повторно використати дію, якщо її клітинка (чи клітинки) вже заповнені кубиками.

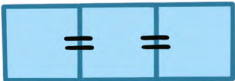
Щоб виконати дію, покладіть потрібні кубики на вибрану клітинку (чи клітинки) дії. Кожна дія має свої вимоги до типу кубиків, потрібних для її виконання:



Для виконання цієї дії потрібне будь-яке 1 значення кубика.



Для виконання цієї дії потрібні 2 кубики з однаковими значеннями.



Для виконання цієї дії потрібні 3 кубики з однаковими значеннями.



Для виконання цієї дії потрібні 2 будь-які значення кубиків.



Для виконання цієї дії потрібне 1 будь-яке значення кубика ТА або ще 1 будь-яке значення кубика, або треба заплатити зображену ціну



Для виконання цієї дії потрібен **ЛИШЕ** 1 кубик із зображеним значенням (у цьому прикладі «актор»).



Для виконання цієї дії потрібен 1 кубик з будь-яким із зображених значень (у цьому прикладі «камера» або «актор»).



Пам'ятайте! «Спецефекти» вважають джокерами, тож використовуйте їх, коли вам будуть потрібні 2 чи 3 однакові кубики.

Оплата вартості. Щоразу, коли вам треба заплатити вартість у \$ (наприклад, заплатити 1 \$ для виконання дії), поверніть лічильник фінансів, щоб зменшити його показник на відповідну суму.



Ці символи позначають зміни показника доступних фінансів

Ви не зобов'язані у свій хід використати всі кубики персоналу, якщо ви не можете або не хочете цього робити. Однак наступний гравець усе одно повторно кидатиме всі невикористані у ваш хід кубики.

ЗАЛИШЕНІ КУБИКИ

Ви також можете вирішити «залишити» будь-які з розміщених вами кубиків, якщо вам не вдається повністю виконати вимоги дії. Потім інший гравець зможе задовольнити ці вимоги й виконати дію протягом наступного ходу.

Приклад. Наталка хоче виконати крайню праву дію «Розв'язати» проблему, але вона не має 3 кубиків з однаковими значеннями. Однак Наталка має 1 «камеру» та 1 «спецефект», тому вона залишає їх на клітинках.

Далі настає хід Артура. Він погоджується завершити дію, якщо у свій хід викине ще 1 «камеру» або «спецефект».



Отже, наступний гравець кидатиме менше кубиків у свій хід. Однак у будь-який момент свого ходу наступний гравець може взяти будь-які залишені з попереднього ходу кубики й перекинути їх, якщо дія ще не виконана. Ви можете залишати кубики на клітинках дій на будь-яку кількість ходів.

4. Забрати кубики персоналу

Виконавши всі бажані дії, заберіть кубики з їхніх клітинок дій. Також заберіть усі кубики, використані для знімання сцени (докладніше про знімання сцен читайте далі). Передайте ці кубики наступному гравцеві.

Пам'ятайте, що ви не чіпаєте ті кубики, які вирішили залишити на наступний хід.

5. Зменшити запас часу й передати хід

Нарешті зменште на 1 показник лічильника часу. Потім передайте лічильник наступному гравцеві ліворуч. Ваш хід завершився, і наступний гравець починає свій хід з кроку 1.

Ці символи позначають зміни показника доступного часу



ДІЇ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ





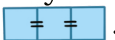
Це дії, які ви можете виконувати на ігровому полі під час кроку 3 свого ходу.

РОЗВ'ЯЗАТИ

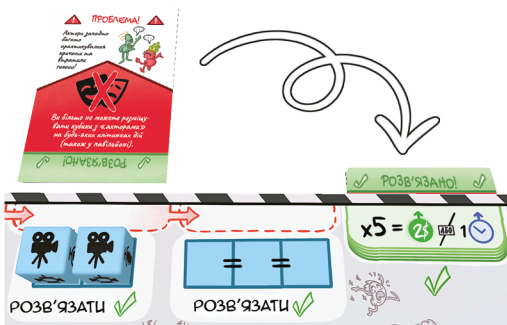


Розв'язати проблему з цієї комірки.

Проблему в крайній лівій комірці можна розв'язати у хід будь-кого з гравців, поклавши 2 кубики з будь-якими значеннями  в клітинки дії під картою.

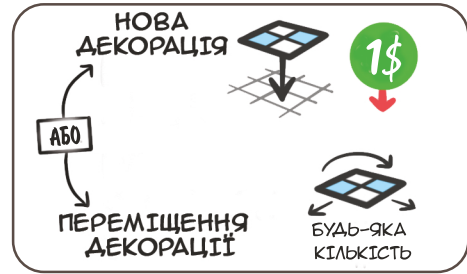
Середня комірка вимагає 2 кубиків з однаковими значеннями , а крайня права – 3 кубиків з однаковими значеннями .

Розв'язавши проблему, розверніть карту догори дригом та підкладіть її під комірку «Розв'язано» на ігровому полі:



Щоразу, коли ви розв'яжете 5 проблем, можете вибрати бонус: +2 \$ до фінансів **або** +1 до показника часу. Отримуючи такий бонус, збільште показник фінансів або часу на відповідне число, а потім відкладіть ці 5 карт проблем убік.

Якщо колода проблем вичерпається, перетасуйте карти розв'язаних проблем і сформуйте з них нову колоду проблем.



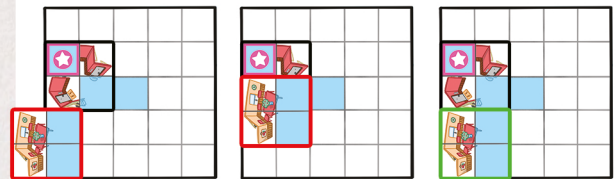
Виберіть ОДНЕ З ДВОХ:

Заплатіть 1 \$, щоб узяти 1 верхню плитку декорації з будь-якого стосу й розмістити її в будь-якій орієнтації на ділянці павільйону. Уже розміщені плитки декорацій не можна чіпати.

АБО:

Перемістіть і/або оберніть будь-яку або всі плитки декорацій, уже розміщені в павільйоні (безплатно).

Плитки декорацій не можуть накладатися одна на одну й завжди повинні лежати в межах ділянки павільйону. Ви можете накрити плиткою центральну синю клітинку павільйону.



Ви не можете переміщувати, замінювати чи скидати декорації, на яких розміщено кубики персоналу, – ні до знімання сцени, ні після цього.

У будь-який момент вашого ходу можете безплатно скинути плитку декорації, розміщену в павільйоні. Покладіть цю плитку під низ будь-якого стосу декорацій.

НАЙНЯТИ СТАЖИСТА



Встановіть на вашому нерозміщеному кубу персоналу будь-яке значення. Потім візьміть 1 карту проблеми.

Ви не можете виконати цю дію, якщо ряд проблем заповнений.



НАРАДА



Карти ідей – це думки у вашій голові, і ви можете поділитися ними, лише озвучуючи їх на нарадах.

А доти **ви не можете обговорювати свої карти ідей з іншими гравцями**, а натомість повинні тримати їх у секреті. Це робиться для того, щоб кожен гравець міг зробити свій внесок у спільну справу. Ви можете сказати: «Я маю корисну ідею» або запитати, чи інші гравці мають ідеї. Можете запропонувати активному гравцеві провести нараду. Однак озвучувати зміст своїх карт ідей можна лише на нараді.

Щоб зіграти карти ідей з руки, треба виконати дію наради.

Під час виконання дії наради треба одночасно зіграти горілиць 3 карти ідей.



Соло-гра. Зіграйте 1 карту ідей з руки. Візьміть 2 карти з колоди ідей і негайно зіграйте їх.



Гра вдвох. Кожен гравець грає по 1 карті ідей з руки. Потім візьміть 1 карту з колоди ідей і негайно зіграйте її.



Гра втрох. Кожен гравець грає по 1 карті ідей.



Гра вчотирьох. Тільки 3 гравці можуть грати карти ідей. Якщо це ваш хід, то ви вибираєте, які 3 гравці повинні зіграти по 1 карті ідей. Ви можете бути одним з цих гравців.

З цих 3 карт ідей:



Одну карту ви активуєте негайно. Дотримуйтеся вказівок карти, а після активації покладіть її у скид карт ідей.



Одну карту зберігаєте на потім. Покладіть її у вільну комірку списку справ. Якщо обидві комірки списку справ зайняті картами, можете вибрати одну з них і замінити новою картою ідей. Інакше скиньте її.



Одну карту скидаєте без активації її ефекту. Покладіть цю карту в скид карт ідей.

Ви можете обговорювати з іншими гравцями, що вам робити з картами ідей, але у ваш хід остаточне рішення завжди за вами.

Після закінчення наради кожен гравець, що зіграв карту ідей, бере з колоди 1 нову карту ідей.

Якщо колода ідей вичерпалася, перетасуйте скид карт ідей і сформуєте нову колоду ідей.

Ви можете переглядати скид карт ідей лише тоді, коли певна дія дозволяє це робити.

Карти ідей можуть змінювати правила гри, але пам'ятайте, що ефекти карт проблем мають пріоритет над усім (зокрема й ідеями).

ДІЇ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ (прод.)

Ще трохи дій, які ви можете виконати на ігровому полі під час кроку 3 свого ходу.

ВТІЛИТИ ДЕЮ



Зіграйте карту ідеї, яку ви зберегли в одній з комірок списку справ після наради.

Дотримуйтеся вказівок цієї карти, а після активації покладіть її у шкид карт ідей.



Відправити персонал у павільйон

Ви можете розмістити будь-який кубик персоналу на **синій** клітинці на ділянці павільйону. Таким способом ви можете завершити схему на карті сцени, щоб «зняти» її.

На початку гри на ділянці павільйону є лише одна синя клітинка, де ви можете розмістити кубик персоналу. Тому вам доведеться створювати більше декорацій для знімання сцен.

На плитках декорацій небагато синіх клітинок. Отже, ви часто створюватимете нові декорації або будете переміщувати й обертати вже викладені плитки декорацій, щоб відтворювати потрібні схеми для знімання сцен.

Якщо ви не можете відтворити схему карти сцени за один хід, то пам'ятайте, що ви маєте змогу **залишити** будь-які з ваших кубиків персоналу на ділянці павільйону для наступного ходу.

Деякі клітинки на декораціях мають бонуси (або штрафи), які ви заробите, якщо розмістите на одній з них кубик персоналу й використаєте цей кубик під час знімання сцени.



Розмістивши кубик на цій клітинці під час приготування до знімання сцени, ви економите 1 \$ на вартості цієї сцени. Ви не втрачаєте 1 \$, якщо ця плитка декорації буде перевернута догори дригом.



Розмістивши кубик на цій клітинці під час приготування до знімання сцени, ви підвищуєте рівень якості знятої сцени на 1.



Якщо під час знімання сцени на цій клітинці є кубик, ви повинні взяти 1 карту проблеми. Якщо ряд проблем заповнений, цю клітинку не можна використовувати для знімання.

На деяких плитках декорацій є свої вимоги щодо розміщення кубиків.



На цій клітинці можна розмістити **лише** зображений кубик (на прикладі «актор»). «Спецефекти» – джокери, тому їх можна розміщувати на таких клітинках. У цьому прикладі «спецефект» можна розмістити на цій клітинці як «актора», але не «звук».

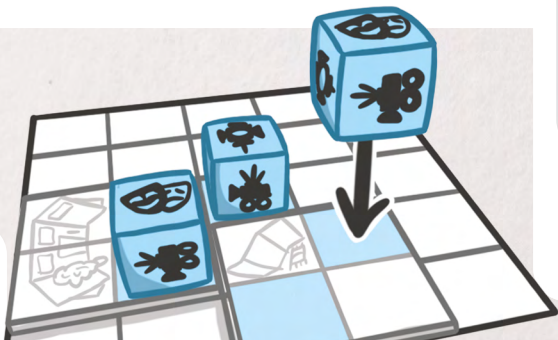


На таких клітинках не можна розміщувати «спецефект».



Будь-який кубик, розміщений на цій клітинці, вважають джокером під час знімання сцени. Він може замінити будь-який інший кубик.

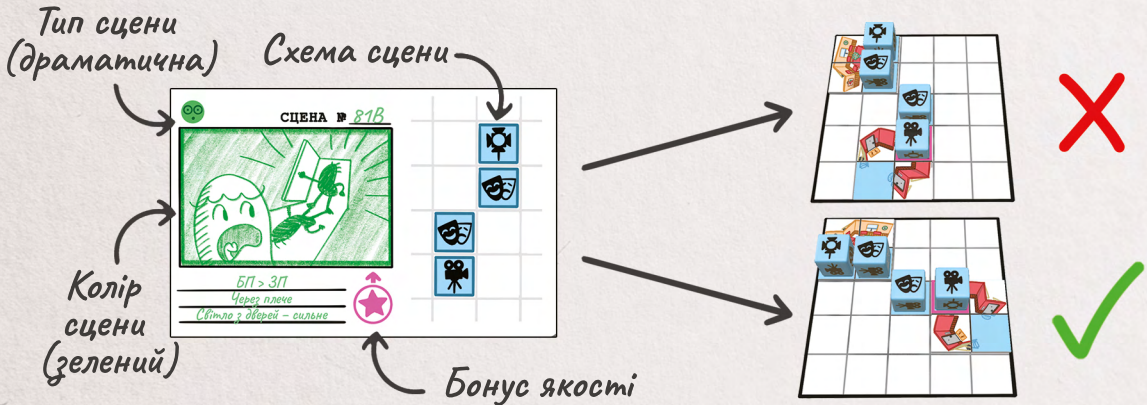
Пам'ятайте! Ви не можете переміщувати, обертати чи скидати плитки декорацій, на яких є кубики персоналу.





ЗНІМАННЯ СЦЕНИ





Ви можете вибрати для знімання будь-яку з трьох карт сцен, доступних у комірках розкадрування. На кожній карті сцени є схема, що вказує вам, які саме кубики персоналу та яким способом розмістити на ділянці павільйону, щоб зняти цю сцену. Ви можете під час гри змінювати карти сцен у комірках розкадрування за допомогою певних карт ідей, дій на ігровому полі й/або карт проблем. Скинуті карти сцен кладуть під низ колоди карт сцен.

Схему сцени з кубиками персоналу можна обертати як завгодно, але її не можна віддзеркалювати.






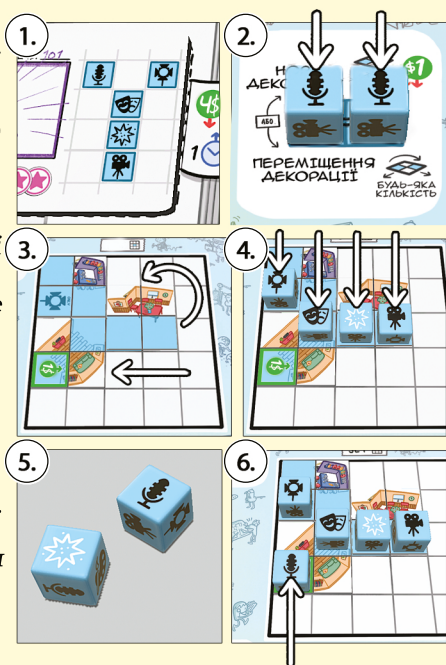
Якщо в будь-який момент вашого ходу кубики персоналу в павільйоні відтворюють схему, то ви можете зняти цю сцену. Вам не треба заповнювати всі сині клітинки в павільйоні, досить лише відтворити схему сцени, зображену на карті.

Приклад. Наталка й Артур вирішили зняти пурпурову сцену (1). Хід Наталки. За допомогою кубиків   вона виконує дію «Переміщення декорації» (2) та переміщує декорацію (3) згідно зі схемою сцени.


Потім вона залишає кубики зі значеннями     (4), щоб відтворити схему, але вона не зможе зняти цієї сцени.

Хід Наталки завершився. Вона залишає 4 кубики в павільйоні й дає Артуру 2 кубики, які використовувала для переміщення декорації.

У свій хід Артур кидає 2 кубики (5) й отримує  . Він розміщує  в павільйоні (6), і тепер можна знімати сцену!



Пам'ятайте! Якщо під час попереднього ходу кубики були залишені в павільйоні чи на інших клітинках дій, то в наступний хід ви не можете переміщувати ці кубики. Однак, якщо ці кубики не використовували для виконання дії чи знімання сцени, то можете забрати їх, перекинути, а потім розмістити на будь-яких клітинках.

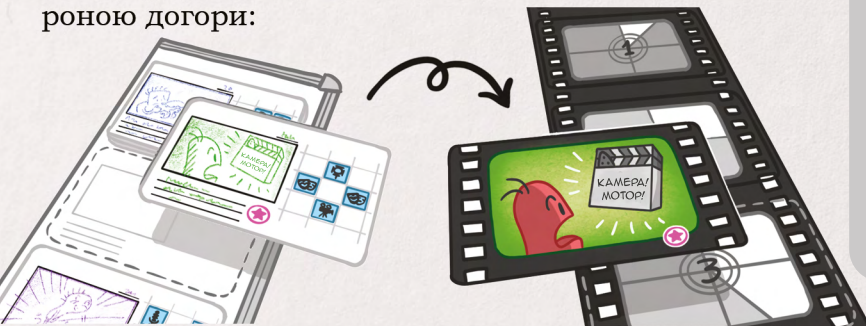
Також пам'ятайте, що «спецефекти»  – джокери. Вони можуть замінювати вам будь-які інші кубики.

ЗНІМАННЯ СЦЕНИ (прод.)

Щоб зняти завершену сцену, треба виконати такі дії:


1. Оплатити вартість. Зменште показник фінансів на значення вартості знімання сцени, вказане біля її комірки в зоні розкадрування. Зауважте, що деякі плитки декорацій або карти ідей можуть змінити вартість знімання сцени, але вона ніколи не може бути меншою за 0 \$. Потім отримайте будь-які додаткові бонуси чи оплатіть штраф.

2. Перемістити карту сцени. Перемістіть карту сцени з зони розкадрування в монтажну. Переверніть карту сцени, щоб вона лежала кольоровою стороною догори:



Зняті сцени треба розміщувати в монтажній послідовно, починаючи з комірки № 1 і донизу. Зауважте, що певні проблеми, ідеї та дії гравця можуть змінювати порядок карт сцен у монтажній (навіть створюючи прогалини). Завжди розміщуйте карти в першій доступній комірці з найменшим номером.

Якщо ви зняли сцену з середньої або нижньої комірки розкадрування, то там залишиться вільне місце. Заповніть його, перемістивши карту сцени з вищої комірки вниз, а потім відкрийте наступну верхню карту колоди сцен. Якщо ви зняли сцену з верхньої комірки, то просто відкрийте наступну карту колоди сцен, нічого не переміщаючи.

3. Підвищити рівень якості. Якщо сцена дає миттєвий бонус якості , негайно позначте цей бонус на треку якості. У протилежному разі ви не підвищуєте рівня якості.

Пам'ятайте! Коли ви прибираєте кубики в межах кроку «Забрати кубики персоналу» свого ходу, ви також забираєте всі кубики, використані для знімання сцени в цей хід. Плитки декорацій залишаються на своїх місцях.

Також зауважте: знімання сцени вважають дією з кубиками. Кубики, використані для виконання будь-якої дії, не можна повторно використати протягом того самого ходу. Отже, ви не можете використати ті самі кубики для знімання кількох сцен за один хід (це дозволено зробити лише картою ідеї або спеціальною дією).

Комірка розкадрування:
вартість / бонуси



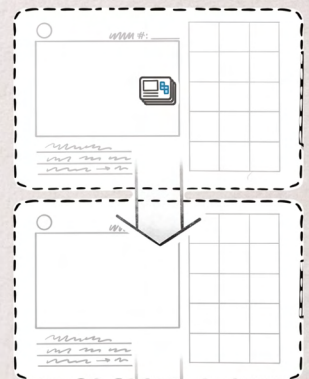
Верхня комірка коштує 4 \$ та дає вам +1 до показника часу.



Середня комірка коштує 3 \$ й не має додаткового бонуса чи штрафу.



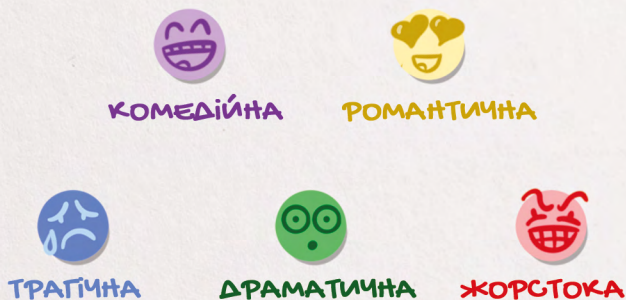
Нижня комірка коштує 2 \$ й зменшує рівень якості фільму на 1.



КОЛЬОРИ СЦЕН

Карти сцен фільму бувають одного з 5 кольорів, кожен з яких приблизно відповідає тематичному змісту сцени.

Кількість і розташування карт сцен певних кольорів у монтажній дає бонуси або штрафи наприкінці гри залежно від сценарію (докладніше про карти сценаріїв на с. 17).

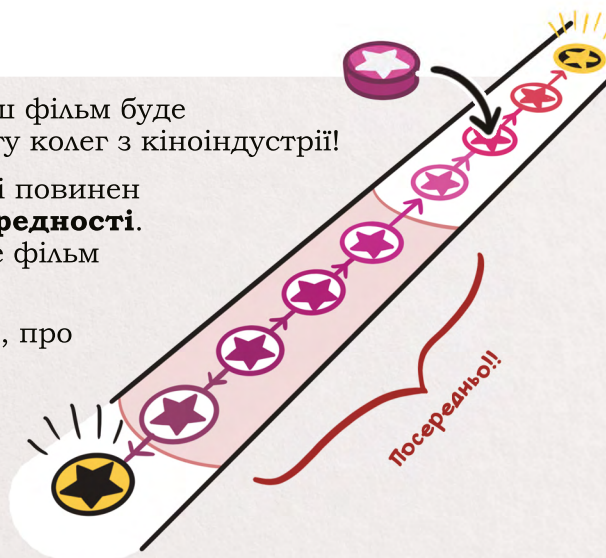


ЯКІСТЬ

Для перемоги вам треба запевнитися, що ваш фільм буде достатньо якісним, щоб повернути вам повагу колег з кіноіндустрії!

Це означає, що наприкінці гри маркер якості повинен перебувати за **межами червоної зони посередності**. Інакше ви програєте, навіть якщо завершите фільм вчасно й у рамках бюджету.

Ви можете докласти зусиль, щоб зняти фільм, про який скажуть «Загалом непогано» або навіть «Шедевр кіно!». А якщо хочете, то спробуйте навмисно зняти такий фільм, що викличе реакцію «Так погано, що чудово!». Хай як ви вирішите, але якщо маркер якості опиниться за межами червоної зони наприкінці гри, ви досягли мети.



Ці символи позначають зміни рівня якості вашого фільму

Є кілька способів підвищити й знизити рівень якості фільму протягом гри. Знімання певних сцен, розміщення кубиків персоналу на певних плитках декорацій, розіграш карт ідей, розв'язання проблем, певні дії гравця і навіть деякі проблеми самі по собі можуть підвищити або знизити рівень якості фільму.

Маркер якості не може переміститися далі за обидві крайні поділки «Шедевр кіно!» й «Так погано, що чудово!».

Якщо вам доведеться знизити рівень якості вашого фільму в межах певного ефекту, ви повинні бути в змозі оплатити цю вартість у повному обсязі. Однак те саме не можна сказати про підвищення якості. Ви все ще можете виконувати дії, що підвищують рівень якості, навіть якщо ви вже досягли поділки «Шедевр кіно!» і маркер не може переміщуватися далі.

Якщо вартість фінальної сцени не перевищує ваш доступний бюджет, а маркер якості залишається за межами червоної зони після фінального підрахунку, ви перемагаєте!

Приклад. Режисер може використати дію «Компроміс», щоб знизити рівень якості на 3 і внаслідок цього отримати 2 одиниці часу або 3 \$. Цю дію неможливо виконати, якщо маркер якості перебуває менше ніж за 3 поділки від низу треку.

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



На кожному планшеті є 3 комірки дій для кубиків персоналу, які гравець може виконати у свій хід. Крайня права дія («Осяяння») однакова на всіх планшетах. Дві інші різні.

Пам'ятайте! Ви можете виконувати дії лише на своєму планшеті, а не на планшетах інших гравців.



На кожному планшеті також указана «Забаганка гравця». Це особливе прохання чи перевага, якою ви можете користуватися протягом гри. Ці забанки ніяк не впливають на перебіг самої гри, а лише допомагають створити кіношну атмосферу й розважити вас.

Ви можете перед початком гри домовитися, користуватися цими забанками чи ні. Якщо так, то вам доведеться виконувати забанки всіх інших гравців!

ДІЇ НА ПЛАНШЕТАХ

Ці описи також наведено на картах-пам'ятках кожного персонажа.

Усі гравці



Скиньте 1 карту ідеї з руки й візьміть нову з колоди.



Режисер



КОМПРОМІС



Обміняйте один з перерахованих варіантів на інший: 3 \$, 3 рівні якості або 2 одиниці часу. Для обміну ви повинні володіти потрібними ресурсами.

ПРИКЛАД. Зменште якість на 3 рівні (якщо маркер якості принаймні на 3 поділки вище від «Так погано, що чудово!») і збільште ваш бюджет на 3 \$. Ви також можете зменшити показник часу на 2, щоб підвищити якість на 3 рівні.

ЗМІНИТИ СЦЕНУ



Скиньте карту сцени з будь-якої комірки розкадрування. Покладіть цю карту під низ колоди сцен. Якщо утворюється прогалина в ряду карт, перемістіть іншу карту сцени на її місце.



Художник – постановник



ВСТАНОВЛЕННЯ ДЕКОРАЦІЙ



Встановіть 1 декорацію за 1 \$ (виберіть її з будь-якого стосу) і/або перемістіть чи оберніть будь-яку кількість незайнятих декорацій, розміщених у павільйоні.

ОСТАННІ ШТРИХИ



Негайно підвищте рівень якості на 1.



Продюсер



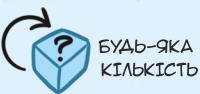
ДОМОВИТИСЯ



Отримайте 2 \$ і візьміть 1 карту проблеми.

Примітка. Ви не можете виконати цю дію, якщо ряд проблем заповнений.

ДОРУЧЕННЯ



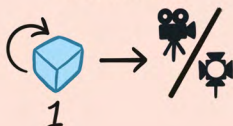
Встановіть будь-які значення на будь-якій кількості нерозміщених кубиків.



Оператор



ВАНТАЖІВКА ТЕХНІКІВ



Встановіть на 1 нерозміщеному кубіку «камеру» або «світло».

КЛЕЙКА СТРИЧКА

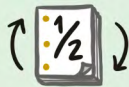


Розв'яжіть будь-яку проблему.

Зірка



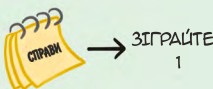
НОВІ СТОРІНКИ



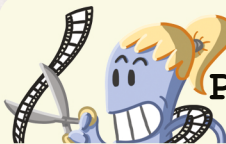
Замініть одну частину сценарію будь-якою іншою з колоди під нею.

Примітка. Ви не можете переглядати колоду перед виконанням цієї дії.

ЗІРКОВИЙ ВПЛИВ



Зіграйте будь-яку карту ідей зі списку справ. Після цього скиньте її.



Редактор



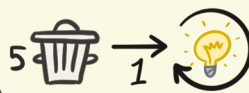
РЕДАГУВАННЯ



Можете поміняти місцями карти сцен у монтажній так, як вам подобається.

Примітка. Цю дію можна виконувати лише тоді, коли в монтажній з'явиться принаймні одна сцена.

ПЕРЕГЛЯД



Виберіть будь-яку карту ідей з 5 верхніх карт скиду та зіграйте її.

Ви можете переглянути 5 верхніх карт у скиді ідей, перш ніж виконувати цю дію.

КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно в монтажній буде 5 карт сцен, ваш фільм знято!

Гра закінчується після завершення поточного ходу. Завершіть усі позostalі кроки як завжди, однак **не зменшуйте запас часу наприкінці останнього ходу.**

Завершивши останній хід, перевірте обидві карти сценаріїв, чи ви отримуєте бонуси / штрафи залежно від кольорів сцен і їхнього розміщення в монтажній.

ПРИМІТКА. В останній хід ви все одно повинні активувати ефекти «Наприкінці цього ходу» тих карт проблем, що лежать у комірках.

КАРТИ СЦЕНАРІІВ



Ваш сценарій складається з двох частин – верхньої та нижньої (на початку гри це випадкові карти). Кожна карта сценарію містить фрагмент назви фільму й умову набирання очок наприкінці гри. Отже, ви знатимете, який бонус якості чи штраф отримаєте наприкінці гри залежно від кількості й розміщення певних кольорів сцен у монтажній.

Протягом гри сценарій можна змінювати за допомогою певних карт ідей, дій на планшетах й/або ефектів карт проблем. Сценарій завжди повинен складатися з однієї верхньої частини й однієї нижньої. Для визначення якості фільму має значення лише остаточний сценарій наприкінці гри.

Пам'ятайте! Бонуси та штрафи за сценарій рахують лише наприкінці гри, а не тоді, коли сцени вперше потрапляють у монтажну.



У цьому прикладі наприкінці гри ви **ЗНИЖУЄТЕ** рівень якості на 1 за кожну пурпурову сцену в монтажній, а також **ПІДВИЩУЄТЕ** рівень якості на 2 за кожну пару з синьої й жовтої сцен, розміщених одна біля одної.

ПРЕМ'ЄРА

Після закінчення гри останнім кроком буде прем'єра вашого фільму!

Вмощуйтеся зручніше і за допомогою підказок над кожною коміркою в монтажній перекажіть (якщо хочете) власну інтерпретацію фільму. Гравці можуть розповісти історію по черзі або вибирають когось одного, хто зробить це. Браво!!!



СИМВОЛИ КАРТ СЦЕНАРІЇВ

КОЖНА



За кожну сцену цього кольору в монтажній наприкінці гри... (у цьому прикладі за кожну зелену сцену...)

КОЖНІ 2



За кожні 2 сцени цього кольору в монтажній наприкінці гри... (у цьому прикладі за кожні 2 пурпурові сцени...)

Якщо ви маєте сцени цього кольору (у цьому прикладі жовтого) в комірках № 4 або № 5 в монтажній наприкінці гри...



У цьому прикладі жовту карту в комірках № 4 і 5 рахують двічі.

За кожну кількість сцен однакового кольору поспіль (у цьому прикладі червоного)...



Порахуйте послідовності.
Червона – червона – червона карти дають очки двічі.

АБО



За кожну пару сцен указаних двох кольорів (у цьому прикладі жовтого й пурпурового), що розміщуються в сусідніх комірках...

Порахуйте послідовності.
Жовта – пурпурова – жовта карти дають очки двічі.

КОЖНА



АБО



За набір сцен одного або іншого кольору (у цьому прикладі червоного або синього) в монтажній наприкінці гри...

КОЖНА



ТА

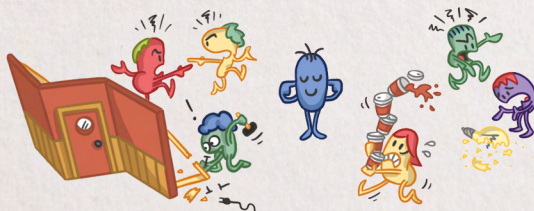


За кожну сцену одного та іншого кольору (у цьому прикладі червоного та пурпурового) в монтажній наприкінці гри...

У монтажній може вміститися не більше ніж 5 сцен, тому цей бонус можна порахувати щонайбільше 2 рази.



За кожну сцену вказаного кольору (у цьому прикладі синього) між двома іншими сценами (тобто не в першій і не в останній комірках) у монтажній наприкінці гри...



СОЛО-ГРА

Правила соло-гри не відрізняються від правил для кількох гравців. Якщо ви берете будь-яку карту ідеї або проблеми, чії ефекти вимагають більшої кількості гравців (вони позначені цим символом: **iii+**), то скиньте її та візьміть нову.

ПРАВИЛА ДЛЯ 5-6 ГРАВЦІВ

Ви також можете грати вп'ятьох чи вшістьох, адже у грі є 6 планшетів гравців. Як весело проходите гра за більшої кількості гравців, переважно залежить від вашої групи – переконайтеся, що всі гравці залучені до гри, навіть якщо зараз не їхній хід.

Якщо ви вирішите грати з 5 або 6 гравцями, будь ласка, зверніть увагу на таке:

1. Гравець може мати на руці щонайбільше **2** карти ідей, а не 3.
2. Як і в грі вчотирьох, під час виконання дії «Нарада» активний гравець вибирає, які три гравці (включно з ним або ні) зіграють карти ідей. Також активний гравець вибирає, як розіграти ці ідеї.

КАРТИ ПРОДЮСЕРСЬКИХ КОМПАНІЙ

Вітаємо! У кіноіндустрії ви здобуваєте репутацію людини, здатної виконувати якісну роботу вчасно й у рамках бюджету. Тепер усе змінилося, і кінопродюсерські компанії благають вас працювати з НИМИ! Якраз вчасно, правда ж? Однак зауважте, що кожна з них має свої маленькі примхи...

Якщо ви добре ознайомилися з грою і хотіли б трохи ускладнити її, то перед початком гри виберіть карту продюсерської компанії. Кожна така карта має свій сценарій, що додає нові обмеження або набір додаткових правил, яких треба дотримуватися. Деякі з цих карт навіть пропонують кілька рівнів складності на ваш вибір.

Певні сценарії на картах продюсерських компаній можуть конфліктувати з іншими картами в грі. У такому разі карти продюсерських компаній мають пріоритет над усіма правилами, зокрема й над картами проблем. Якщо ви берете карту проблеми або ідеї, яку просто неможливо зіграти за умовами сценарію, просто скиньте її та візьміть нову.



ВАШ ФІЛЬМ МОЖЕ БУТИ ВІДЗНАЧЕНИЙ НАГОРОДОЮ



Хай який фільм ви знімете – «шедевр кіно!» чи «такий поганий, що аж чудовий!», чи навіть щось посередині – його може чекати великий успіх!

Завершивши партію у «Камера! Мотор!», зніміть відео, на якому ви розповідаєте історію за вашим фільмом або навіть відтворюєте його! Поділіться з нами цим відео на форумі гри на сайті BoardGameGeek.com. За ті відео, які наберуть найбільше голосів, ми нагороджуватимемо подарунками, тож будьте готові пройти червоною доріжкою!



<http://awards.rollcameragame.com>

ГЛОСАРІЙ КІНОВИРОБНИЦТВА

Це все справжні терміни, які використовують у кіноіндустрії.

16 мм / 35 мм / 70 мм – найпоширеніші типи кіноплівок. Що більший розмір плівки, то ліпшу якість ви отримаєте, але це вам дорожче коштуватиме.

24 мм / 50 мм / 75 мм – кілька поширених «фокусних відстаней» об'єктивів. Ці числа означають, як широко чи вузько зображення захоплює об'єкт.

БЕЗ ЗВУКУ – знімання сцени без запису звуку. Синхронізований звук не записується і не треба ляскати хлопавкою.

БП / СП / ЗП – кілька поширених розмірів знімання (ближній план, середній план, загальний план). Стосуються того, «скільки» актора покажуть у кадрі – лише обличчя? Чи на повний зріст?

ВАНТАЖІВКА ТЕХНІКІВ – використовується для перевезення стійок, кранів, візків, штативів і будь-якого спорядження для камер й освітлення. Зазвичай це відповідальність головного техника.

«ВИПРАВИМО НА ПОСТІ» – відчайдушне бажання продовжити фільмування попри допущені помилки, сподіваючись, що спецефекти й/або редактори на етапі постпродукції зможуть їх виправити. Зазвичай це призводить до збільшення фінансових витрат, або ж помилки просто залишаються у фільмі.

ВІДПОВІДАЛЬНИЙ ЗА БУФЕТ – стосується постачання їжі й напоїв на знімальний майданчик.

ДВІЙКА / ЧЕРЕЗ ПЛЕЧЕ / ШИРОКИЙ ПЛАН / АДРЕСНИЙ ПЛАН – типи кінематографічних планів. Двійка – у кадрі більш-менш однаково показано двоє людей. Через плече – це те, що воно й означає. Широкий план – зазвичай передбачає зображення акторів разом із предметами, що їх оточують. Адресний план призначений для позначення місця і часу дії, де перебуває актор.

«ДОЛЛІ» – маленький візок на коліщатах, що перевозить камеру для плавного рухомого знімання.

ДУБЛЬ – одна спроба зняти сцену від початку до кінця. Зазвичай знімають кілька дублів... А найліпші виберуть пізніше в монтажній.

«ЖИВИЙ ШТАТИВ» – жаргонний термін на позначення людини, яка тримає камеру, ліхтар або інше обладнання, а не встановлює його на штатив.

ЗОЛОТА ГОДИНА – час доби, коли сонце низько над горизонтом, рано вранці або ближче до вечора, освітлює все прекрасним золотистим світлом, змушуючи все мати гарний вигляд.

ЗУМ-ОБ'ЄКТИВ – об'єктив зі змінною фокусною відстанню. Також стосується масштабування кадру. Ну, коли ви наближуєте чи віддаляєте зображення.

«КАМЕРА! МОТОР!» – оголошують, щоб повідомити операторові про початок знімання. Зазвичай після цього звучить «Почали!»

КЛЕЙКА СТРІЧКА – нею користуються освітлювачі. «Клейка стрічка» схожа на скотч, але не залишає такого липкого сліду. Також нею користуються оператори. Вона згодиться для всього.

ЛИСТ ВИКЛИКІВ – документ, що містить детальну інформацію про те, хто й коли повинен з'явитися на знімальний майданчик. Його з'явчора надсилають акторам і знімальній групі.

ОСТАННІ ШТРИХИ – безпосередньо перед зніманням художній відділ наносить завершальні штрихи, щоб усе мало добрий вигляд – поправляє зачіски, краватки, збиває подушки... та що завгодно.

ПЕРФОРАЦІЙНІ ОТВОРИ – отвори на краях кіноплівки. Всередині камери маленькі механічні зубці тягнуть плівку вперед, використовуючи ці отвори.

ПОВОРОТ / КУТ – поворотний рух камери з боку в бік (панорамування) або вгору й вниз (нахил).

«СПОЧАТКУ» – актори й знімальна група часто займають кілька «позицій» під час знімання сцени. Наприклад, починають від (1) дверей, потім переходять до (2) вікна. Після знятого дубля вказівка «спочатку» закликає всіх повернутися на початок сцени, щоб зняти новий дубль.

СТОРІНКА – просто сторінка або сторінки сценарію того, що знімається в цей день.

ФІКС-ОБ'ЄКТИВ – тип об'єктива, який не «збільшує» і не «зменшує» масштаб, але має фіксовану фокусну відстань.

ФОН КІМНАТИ – у кожному приміщенні (чи на природі) є свій фоновий звук, навіть коли ніхто не розмовляє. Цей «фон» записують окремо, щоб за його допомогою заповнювати прогалини в діалогах сцен.

ХЛОПАВКА – така штука, якою ляскають. На ній також записують назви сцен, кадрів, номери дублів та іншу корисну інформацію. А ще її ляскання потрібне для синхронізації звуку й зображення.

ТВОРЦІ ГРИ

Задум гри, ілюстрації,
графічний дизайн, тексти й розроблення

МАЛАКІ РЕЙ РЕМПЕН
www.keenbean.studio

Правила

СЕМ ПІЛЛІЄР
www.philosocopter.com

Консультація з графічного дизайну

WE ARE KNYTT
www.weareknytt.com

Головні тестувальники

МАКСИМ РІУ
ДЖЕЙДЕН БЕЙЛІ
МАЙКЛ ГЕРБЕРЗ
ДЕН КАЛЛАґАН
ГРЕТТЕН ЕЙКІНЗ
ІЗАБЕЛЬ ШМІТЦ
ДЕНІЕЛ МАКЛЕЛЛАН
АВА ТРЕМЕР
БАЄР ЛЕДЕРМАН



УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ



Керівник проєкту
РОМАН КОЗУМЛЯК
Випускова редакторка
ОЛЕНА НАУМЕНКО



Переклад
СВЯТОСЛАВ МИХАЦЬ

Редагування
АНАСТАСІЯ ЯНЧУК, АНАТОЛІЙ ХЛІВНИЙ

Верстка й дизайн
АРТУР ПАТРИХАЛКО

Особлива подяка
НАДІЯ НЕМЧЕНКО, АНДРІЙ ЖУРБА, ОЛЕКСАНДР ДЄДИК



Ця продукція ліцензована компанією
Creative Commons. Міжнародна ліцензія
з зазначенням авторства — Некомерційна —
Розповсюдження на тих самих умовах 4.0

«КАМЕРА! МОТОР!»
ГРА ПРО КІНОВИРОБНИЦТВО
від



www.keenbean.studio

ЗМІСТ



КАРТИ ПРОБЛЕМ5



ТИПИ КЛІТИНОК ДІЙ7



ДІЇ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ9–11



КАРТИ ІДЕЙ10



ДЕКОРАЦІЇ9, 11–12



ЗНІМАННЯ СЦЕНИ12



ЯКІСТЬ14



ДІЇ НА ПЛАНШЕТІ15–16



КАРТИ СЦЕНАРІЇВ17–18



www.keenbean.studio

