

Insert this side into recorder



Do not touch the tape inside



DSP DLP



КАМЕРА!

МОТОР!

Дополнение «Фильмы категории Б»

ПРАВИЛА ИГРЫ

КАМЕРА! МОТОР!

ФИЛЬМЫ КАТЕГОРИИ В

ВСТУПЛЕНИЕ

Примите наши поздравления, киноделы! Кризис позади — и ваша киностудия всё громче заявляет о себе благодаря решимости сотрудников, капельке удачи и, конечно, парочке сомнительных сценариев.

Пока другие снимают очередную ленту на актуальную тему, тратя немалый бюджет на завоевание зрительских симпатий, вы идёте в противоположном направлении и предлагаете зрителям странные, но безусловно концептуальные картины — фильмы категории В!

Конечно, такие фильмы не могут похвастаться внушительным бюджетом, но в них неизменно присутствуют напряжение, неожиданные сюжетные повороты и... кровавые сцены!

И пусть снобы Голливуда свысока смотрят на такие картины, но мы-то с вами понимаем, что при удачном стечении обстоятельств на них можно неплохо подзаработать!

Поэтому не тратьте время зря!
Камера! Мотор! Начали!



НОВЫЕ ПРАВИЛА И ИЗЮМИНКИ

Перед вами большое дополнение к игре «Камера! Мотор!» – «Фильмы категории В». Используя основные принципы и элементы базовой версии, оно вводит новые правила и различные изюминки, которые сделают партии более вариативными.

Придерживайтесь правил базовой игры во всех случаях, кроме тех, что описаны в этом буклете.

ПРИМЕЧАНИЕ. Большинство компонентов этого дополнения отмечены особым значком **B**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель остаётся той же, что и в базовой игре: снять 5 сцен, не допустив при этом, чтобы маркер рейтинга оказался в зоне посредственности. Кроме того, появляется ещё одно дополнительное условие — в вашем фильме должны присутствовать определённые жанровые составляющие, указанные на особой карте сценария.

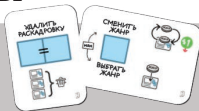
Таким образом, вы выиграете, только если выполните все 3 условия.

В отличие от верхней и нижней половин сценария, условие середины сценария является обязательным. Поэтому если к концу игры в области монтажной не будет нужной комбинации жетонов жанров, вы немедленно проиграете!

СОСТАВ ИГРЫ



30 жетонов жанров
(по 6 каждого типа)



2 жетона
действий



6 планшетов
игроков



75 карт
сцен



16 карт
идей



15 карт
неприятностей



15 карт
оборудования



20 карт сценария
(середина)



10 карт сценария
(верхняя и нижняя
половины)



5 карт
кинокомпаний



6 памятков игроков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Во время подготовки к игре придерживайтесь обычных правил, кроме ряда изменений:

1.

Выберите или случайным образом определите, какой из 12 планшетов игроков (включая 6 планшетов из этого дополнения) достанется каждому из участников. Каждый игрок также получает памятку, соответствующую планшету.

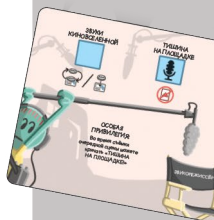
2.

Разместите все жетоны жанров рядом с областью раскадровки, сформировав общий запас.

3.

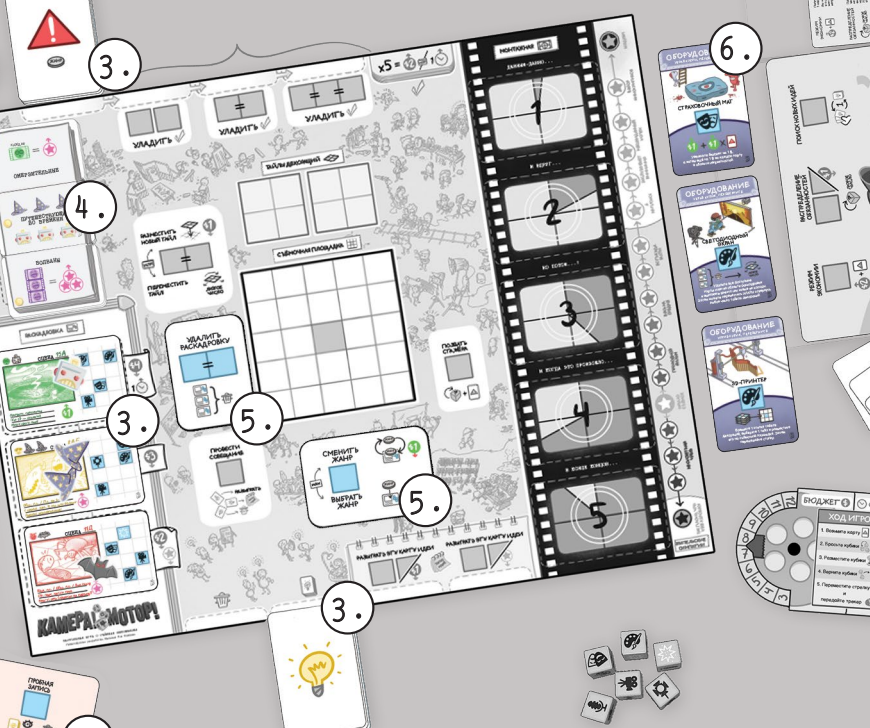
Формируя колоды неприятностей, идей и сцен, учитывайте следующее:

- Добавьте к соответствующим колодам карты идей и неприятностей из этой коробки.
- Возьмите все карты сцен из этой и базовой коробок, перемешайте их, а затем случайным образом выберите 25 карт. Из выбранных карт сформируйте колоду сцен, а оставшиеся верните в коробку.
- Получившуюся колоду сцен поместите в область раскадровки лицевой стороной вверх, затем возьмите с верха этой колоды 2 карты и разместите их в ячейках ниже. Если среди 3 доступных карт сцен есть карты с символом ^{любой}ЖАНР, замешайте их обратно в колоду и замените новыми. Помните, что в начале партии ни на одной доступной карте сцены не должно быть символа ^{любой}ЖАНР.
- Если на доступных картах сцен присутствуют особые символы, отмечающие их жанровую принадлежность, разместите на них соответствующие жетоны жанров.



любой
ЖАНР





Перемешайте все карты, формирующие середину сценария, затем случайным образом выберите 5 карт и сформируйте из них стопку. Разместите получившуюся стопку лицевой стороной вверх в области сценария между стопками верхней и нижней его половин (см. рисунок выше). Теперь название вашего фильма будет формироваться не из 2, а из 3 частей.

Разместите жетоны действий «Сменить жанр / Выбрать жанр» и «Удалить раскадровку» в любых свободных зонах игрового поля (см. вариант расположения на рисунке выше).

Перемешайте все карты оборудования, затем случайным образом выберите 3 карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся карты оборудования верните в коробку.

ЖАНРЫ

Большинство фильмов категории В — это жанровое кино с характерными для него стилем и тематикой. В этом дополнении вы найдёте 5 популярных жанров:



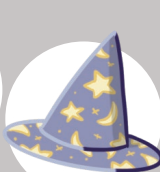
ХОРРОР



КРИМИНАЛЬНЫЙ
ФИЛЬМ



НАУЧНАЯ
ФАНТАСТИКА



ФЭНТЕЗИ



ВЕСТЕРН

Вы найдёте особые символы этих жанров на специальных жетонах, а также картах сцен и картах, формирующих середину сценария.

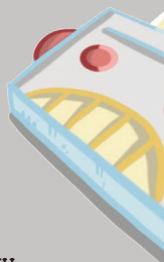
ЖЕТОНЫ ЖАНРОВ

В коробке вы найдёте по 6 жетонов жанров каждого типа. Размещая такой жетон на карте сцены, возьмите его из общего запаса. Напоминаем, что жетоны жанров нужны, чтобы выполнить требование особой карты сценария и тем самым — одно из победных условий. Существуют разные способы разместить или переместить эти жетоны, поменять их местами или даже убрать жетоны с карты сцены.

На одной карте сцены не может быть больше 2 жетонов жанров. Даже если какой-либо эффект предписывает разместить жетон жанра на карте сцены, где уже есть 2 таких жетона, не размещайте его.

Перемещая карту сцены, переместите также и все лежащие на ней жетоны жанров.

Удаляя карту сцены, верните в общий запас все жетоны жанров, лежащие на ней. Вы можете убрать жетон жанра с карты сцены только с помощью специального эффекта; убрать его по собственному желанию нельзя.



← Жетон жанра обозначен этим символом, он встречается на многих компонентах этого дополнения.

СИМВОЛЫ ЖАНРОВ НА КАРТАХ СЦЕН

В левом верхнем углу карты сцены, рядом со значком характера сцены, вы найдёте 0, 1 или 2 символа жанров.

На картах сцен из базовой игры таких символов нет.

Когда вы выкладываете новую карту сцены, проверьте, есть ли на ней символы жанров. Если такие символы есть, немедленно разместите на ней соответствующие жетоны жанров из общего запаса, если это возможно.



ПРИМЕР. Выложив новую карту сцены в область раскадровки, вы увидели в её левом верхнем углу 2 символа жанров — 🤠 (вестерн) и 💰 (криминальный фильм). Немедленно разместите соответствующие жетоны жанров на этой карте сцены.

Если в левом верхнем углу выложенной карты сцены присутствует символ ^{любой} ЖАНР, активный игрок берёт любой жетон жанра из общего запаса и размещает его на этой карте.



Если на карте сцены, помимо символа ^{любой} ЖАНР, присутствуют и другие символы жанров, сначала разместите на карте жетоны, соответствующие другим символам, и только затем выберите жетон жанра из общего запаса.

Обращайте внимание на символы жанров, только когда выкладываете карту сцены. В дальнейшем игнорируйте эти символы.

Иными словами, определяя жанровую принадлежность сцены, ориентируйтесь на лежащие на карте жетоны, а не на символы в левом верхнем углу.



СЕРЕДИНА СЦЕНАРИЯ И ЖАНРОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Во время подготовки к игре стопка карт, формирующих середину сценария, размещается между 2 другими стопками — верхней и нижней его половин. В начале партии карты в ней расположены в случайном порядке.

На каждой карте, формирующей середину сценария, указаны одна из частей названия фильма и жанровые требования, которые должны быть выполнены к моменту завершения съёмок фильма.

Если на момент окончания игры требования карты, формирующей середину сценария, остаются невыполненными, вы немедленно проигрываете!

Символы на этой карте подскажут, какие жанровые требования должны быть выполнены к концу игры:

- Символ того или иного жанра означает, что к концу партии у вас должен быть соответствующий жетон в области монтажной. У вас может быть больше жетонов жанров, чем это заявлено на карте. Их излишек не имеет позитивного или негативного эффекта.
- Перечёркнутый  символ жанра означает, что к концу партии у вас не должно быть соответствующих жетонов в области монтажной.



ПРИМЕР. В соответствии с жанровыми требованиями этой карты к концу игры в области монтажной у вас должно быть как минимум 4 жетона  и ни одного жетона .

ИЗМЕНЕНИЕ СЕРЕДИНЫ СЦЕНАРИЯ

В начале игры карта, формирующая середину сценария, выбирается случайным образом. Однако вы можете поменять её с помощью эффектов некоторых карт неприятностей, идей и/или особых действий на планшетах игроков, так как на неё распространяются те же правила, что и для других частей сценария.

Да-да, немного странно, что у нас 3 половины сценария, но чего только не бывает в этом кинематографе...

Таким образом, если в эффекте сказано, что вы можете каким-либо образом взаимодействовать с одной из стопок карт сценария, можете также выбрать стопку карт, формирующих его середину.

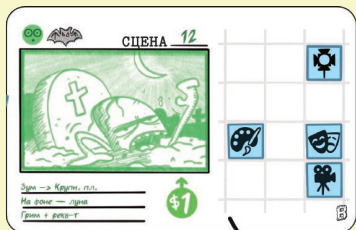
- Если в эффекте сказано взять 1 из 2 стопок карт сценария (например, особое действие звезды «Соавтор сценария»), можете выбрать 1 из 3 стопок (включая стопку посередине).
- Если в эффекте сказано взять обе стопки карт сценария (например, эффект карты неприятности «Сценарий случайно попал в шредер и был немного переработан...»), возьмите все 3 стопки и произведите с каждой из них необходимые манипуляции.



ЗАВЕРШЕНИЕ СЪЁМКИ СЦЕНЫ И ЖЕТОНЫ ЖАНРОВ

Завершив съёмку сцены, переверните карту и разместите её цветной стороной вверх в области монтажной. Также переместите в область монтажной все лежащие на ней жетоны жанров, а затем разместите их на цветной стороне карты.

Как и в базовой игре, завершив съёмку некоторых сцен, вы получите специальный бонус. Несмотря на то что символ такого бонуса указан на обеих сторонах карты, получите вы его только 1 раз. Теперь в качестве бонуса за завершение съёмки вы сможете получить не только 1 или 2 очка зрительских симпатий, но и, например, 1 \$. Как и в базовой игре, получите бонус за завершение съёмки сразу после того, как переместите карту сцены в область монтажной.



ПРИМЕР. Завершив съёмку сцены, вы переворачиваете карту цветной стороной вверх и перемещаете её в свободную ячейку с наименьшим номером в области монтажной.



Жетоны 🤠 и 🦇, лежащие на карте, также перемещаются в область монтажной. Разместите их на цветной стороне карты. Постарайтесь разместить жетоны так, чтобы они стали частью сцены. Ведь зомби в ковбойской шляпе — это же так круто, не так ли?

Наконец, получите бонус за завершение съёмки: увеличьте бюджет на 1 \$.



НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Используя это дополнение, вы сможете выполнять новые действия на игровом поле. Для этого разместите соответствующие жетоны действий во время подготовки к игре.

СМЕНИТЬ ЖАНР / ВЫБРАТЬ ЖАНР

Выберите ОДНО ИЗ ДВУХ:

Потратьте 1 \$, чтобы заменить 1 жетон жанра, лежащий на карте сцены в области раскадровки, на любой другой жетон из общего запаса.



ИЛИ

Возьмите любой жетон жанра из общего запаса и разместите его на любой карте сцены в области раскадровки (не забудьте, что на одной карте сцены не может быть больше 2 жетонов жанров).

УДАЛИТЬ РАСКАДРОВКУ

Удалите все 3 доступные карты сцен из области раскадровки, в любом порядке переместив их под низ соответствующей колоды. Если на них лежали жетоны жанров, верните их в общий запас.

Если хотя бы на 1 карте сцены в области раскадровки лежит жетон простоя, вы не можете выполнить действие «Удалить раскадровку».



КАРТЫ ОБОРУДОВАНИЯ



Во время подготовки к игре рядом с игровым полем будут размещены 3 случайные карты оборудования. Каждая такая карта обладает сильным эффектом, но может быть использована только 1 раз за партию.

Любой игрок может воспользоваться картой оборудования в шаге 3 своего хода. Разместив в специальной ячейке нужный кубик, игрок выполняет уникальное действие.

Убрав размещённый кубик (в шаге 4 вашего хода или каким-то иным способом), переверните карту оборудования лицевой стороной вниз. Отложите перевернутую карту оборудования в сторону. В этой партии она больше недоступна, если только обратное прямо не сказано в тексте эффекта (извините, никто лишний раз не хочет связываться с профессором).



НОВЫЕ КАРТЫ СЦЕН: ХАРАКТЕР СЦЕНЫ И ЕЁ ЦВЕТОВОЕ РЕШЕНИЕ

На некоторых картах сцен из этого дополнения присутствует сразу несколько значков, отражающих характер сцены и её цветовое решение. Эти же цвета преобладают и в самой иллюстрации. Если в какой-то момент игры необходимо обозначить цвет такой сцены, его определяет активный игрок, выбрав один из имеющихся значков.

В конце партии игроки сообща выбирают 1 из 2 цветов, представленных на карте. После этого карта считается обычной картой сцены выбранного цвета. Учитывайте только выбранный значок, проверяя, выполнили ли вы условия карт сценария, и применяя любые другие эффекты, срабатывающие в конце игры (например, нововведения некоторых карт кинокомпаний).



ПРИМЕР. В любой момент игры активный игрок решает, считать ли эту карту сцены зелёной или синей. В конце партии все игроки выбирают 1 из 2 цветов и с этого момента считают эту карту либо только зелёной, либо только синей.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как и в базовой игре, если в любой момент партии одна из стрелок трекаera бюджета/сроков окажется на делении «КОНЕЦ СЪЁМОК!», вы немедленно проигрываете!

В ином случае игра закончится, как только пятая карта сцены будет размещена в области монтажной.

Не забудьте получить или потерять очки зрительских симпатий в соответствии с требованиями верхней и нижней половин сценария. Их количество будет зависеть от того, какие сцены и в какой последовательности вы сняли в ходе партии.

Вы выигрываете, если маркер рейтинга окажется вне зоны посредственности И будут выполнены все требования карты, формирующей середину сценария. Во всех остальных случаях вы проигрываете!

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В базовой игре сложность можно было изменить, увеличив или уменьшив размеры бюджета и продолжительность съёмок. Вы могли выбрать 1 из 3 уровней: легко, нормально, тяжело. Теперь вам доступно гораздо больше вариантов, как можно изменить уровень сложности. Воспользуйтесь таблицей ниже, если хотите попробовать промежуточный уровень сложности или получить новый игровой опыт. Перечислим некоторые способы, которые помогут сделать вашу партию проще или сложнее:

ДЛЯ УПРОЩЕНИЯ ИГРЫ	ДЛЯ УСЛОЖНЕНИЯ ИГРЫ
Увеличьте изначальный бюджет вашего фильма.	Уменьшите изначальный бюджет вашего фильма.
Увеличьте изначальные сроки съёмок.	Сократите изначальные сроки съёмок.
Уменьшите минимальное количество очков зрительских симпатий, необходимое для победы.	Увеличьте минимальное количество очков зрительских симпатий, необходимое для победы.
Возьмите больше карт оборудования или выберите эти карты самостоятельно.	Возьмите меньше карт оборудования или полностью откажитесь от использования этих карт.
Выберите карты сценария самостоятельно.	Выберите такие карты сценария, которые отнимают очки зрительских симпатий, а не дают их.
Играйте с теми, кто дружелюбен и способен поддержать друг друга.	Играйте с малоознакомыми и враждебно настроенными людьми.

Также вы можете усложнить игру с помощью карт кинокомпаний. Используйте карты кинокомпаний из базовой игры или новые карты из этой коробки. Все они совместимы с компонентами дополнения «Фильмы категории В» — различается только их сложность.

КТО ОНИ ТАКИЕ И ЧЕМ НА САМОМ ДЕЛЕ ЗАНИМАЮТСЯ?

В базовой игре и дополнении «Фильмы категории В» вы найдёте 12 планшетов игроков, каждый из которых представляет одного из членов творческого коллектива.

Вы наверняка встречали названия этих профессий в титрах любимых фильмов. Но знаете ли вы, чем они на самом деле занимаются на съёмочной площадке?

ПРОДЮСЕР

Главный организатор и координатор кинопроекта. Его задача — следить, чтобы съёмочная группа уложились в сроки и бюджет.

Льбопытный факт: если вы хотите знать, кто ровным счётом ничего не делал во время съёмок, найдите в титрах имя помощника продюсера. Вот он, наш главный бездельник!

ЗВЕЗДА

Актёр или актриса, исполняющие главную роль в фильме. Всё, что вы слышали о звёздах, — чистая правда.

РЕЖИССЁР

Формирует целостный образ фильма и распределяет обязанности по его художественному воплощению между всеми членами творческого коллектива.

Отличительная черта: глубокомысленно смотрит вдаль.

ОПЕРАТОР

С помощью различных камер и осветительных приборов создаёт визуальный образ. На площадке тесно сотрудничает с режиссёром и художником-постановщиком.

Отличительная черта: носит жилет с большим количеством карманов.

ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК

Отвечает за всё, что физически будет присутствовать в кадре: декорации, костюмы, реквизит и прочее.

Отличительная черта: следы краски даже под ногтями.

МОНТАЖЁР

Превращает хаотично снятый материал в историю, где есть начало, кульминация и развязка. Раньше его главными инструментами были ножницы и клейкая лента, теперь — компьютер.

ЗВУКОРЕЖИССЁР

Создаёт звуковой образ фильма, управляя различными микрофонами, а затем монтируя и сводя звуковые дорожки. Регулярно закидывает микрофонную удочку (что иногда приносит неожиданный улов). Всегда на вторых ролях по сравнению со специалистами, отвечающими за визуальную составляющую фильма.

СПЕЦИАЛИСТ

ПО ВИЗУАЛЬНЫМ ЭФФЕКТАМ

Творит чудеса. Самая ненавистная для него фраза — «На poste поправим!».

ХУДОЖНИК-ГРИМЁР

Отвечает за всё, что помогает актёру вжиться в роль: парики, грим, протезы и ранения (чем кровавей, тем лучше!). Поэтому в его обязанности входит создание литров фальшивой крови.

ПОСТАНОВЩИК ТРЮКОВ

Помогает актёрам выполнять опасные трюки и при этом выжить. В большинстве случаев успешно.

КОМПОЗИТОР

Отвечает за музыкальное сопровождение фильма. **Отличительная черта:** чаще всего напевает под нос какую-то мелодию.

ПОМОЩНИК РЕЖИССЁРА

Как и многие другие волшебные существа, помощник режиссёра берёт на себя множество незаметных, но важных дел. Если на площадке вы встретили человека с хлопашкой, скорее всего, это помреж.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка базовой игры

«Камера! Мотор!»:

МАЛАКАЙ РЭЙ РЕМПЕН

Разработка дополнения

«Фильмы категории В»:

ДЖОН ВЕЛГУС (BRIEGER CREATIVE)

И МАЛАКАЙ РЭЙ РЕМПЕН

Иллюстрации

и графический дизайн:

МАЛАКАЙ РЭЙ РЕМПЕН

Текстовое оформление игры:

МАЛАКАЙ РЭЙ РЕМПЕН

И ДЖОН ВЕЛГУС

Редактура текстов:

ДЖОН ВЕЛГУС

Основные тестировщики игры:

ЭЛИОТ МИЛЛЕР

ЛАУРА ФРЕДРИКСЕН

ДЖОН БРИГЕР

ГЛЕНН КОТТЕР

ТИФФАНИ КОТТЕР

ГИГИ КОТТЕР

РОНАН КОТТЕР

МАРИ КОТТЕР

ДЖЕМИСОН МОКЕЛ

ЧЕЛСИ ХОЛЛИВЕЛЛ

СЭМ ПОЛДИНГ

БРИЗ ГРИГАС

ДОН ГИЛСТРАП

ЭДРИАН ГИЛСТРАП

ДЖЕССИКА ГИЛСТРАП

УИЛЬЯМ ГИЛСТРАП

Особая благодарность:

BAY AREA BOARD GAME BOOSTERS
AND DESIGNERS

ЗАК НИМАН (ЛУЧШИЙ!)

КАЛЕВ И ЭЛИ ВЕНТЦЕЛЬ-ФИШЕР

КРИС ПАЛМЕР, МАРК СПЕКТЕР

ВСЕ РЕМПЕНЫ И АЙРИС

ТАКЖЕ ОГРОМНОЕ СПАСИБО

ВСЕМ, КТО ТЕСТИРОВАЛ

ИГРУ И ПОДДЕРЖАЛ ЕЁ

НА KICKSTARTER!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом:

АЛЕКСАНДРА ЕТОНОВА,

ВЛАДИСЛАВ ПИЧУГИН

Перевод:

АЛЕКСАНДРА ЦЕЙТЛИНА

Редактура:

ПОЛИНА КУДРЯВЦЕВА

Корректурa:

ВЛАДИСЛАВ ПРЖИГОЦКИЙ,

АНАСТАСИЯ ЕФРЕМОВА

Вёрстка:

OWL Agency

КАМЕРА! МОТОР!

Настольная игра о съёмках

кинофильма от издательства



www.keenbean.studio



nizagams.ru

ОГЛАВЛЕНИЕ



ЖЕТОНЫ ЖАНРОВ6, 10



СЕРЕДИНА СЦЕНАРИЯ. 8-9



НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ11



КАРТЫ ОБОРУДОВАНИЯ12



НОВЫЕ КАРТЫ СЦЕН12

