

KICKSTARTER версия



1-4



45'



10+

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: мелкий шрифт.
Для прочтения правил может
понадобиться взрослый игрок.



Кристоф Рэмбо
Эду Вальс

РЕДВУД

Правила игры

В заповедных уголках дикой природы фотографы-натуралисты преодолевают огромные расстояния и проявляют чудеса терпения, чтобы снять животных в их естественной среде обитания. В погоне за идеальным кадром эти первопроходцы запечатлевают невероятные виды, встречающиеся на их пути.



ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поразите публику своими талантами в съёмке дикой природы! Создайте великолепную панораму и продемонстрируйте свои навыки, включив в свои кадры широкое разнообразие флоры и фауны. В конце игры победит тот, у кого окажется больше всех очков 📷.

SIT
DOWN!

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com



Больше интересных
настольных игр
для взрослых и детей
на сайте компании
«Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru



АВТОР ИГРЫ

Кристоф Рэмбо

Французский автор настольных игр. Он наиболее известен своей игрой «Кольт Экспресс» (2014), получившей престижную немецкую награду Spiel des Jahres. В своих разработках Кристоф делает особый акцент на захватывающую атмосферу и активное взаимодействие между игроками.

ИЛЛЮСТРАТОР

Эду Вальс

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА РАЗРАБОТКУ

Микаэль Деробертмазюр

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ

Мари Омс

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Антони Мулен

3D-МОДЕЛЛЕР

Максим Мулен

3D-СКУЛЬПТОР

Франсуа-Ксавье Мелар

МЕНЕДЖЕР ПО МАРКЕТИНГУ

Софи Труа

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА

Дидье Делез

НАД РУССКИМИ ПРАВИЛАМИ РАБОТАЛИ:

РЕДАКТОР

Полина Басалаева

КОРРЕКТОР

Анастасия Губанова

ВЕРСТКА

Анна Медведева

ТЕХНОЛОГ

Юрий Хмелевской

РУКОВОДИТЕЛЬ РЕДАКЦИИ

Анастасия Дурова

Игра от компании Sit Down! издана Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Все права защищены. Данные материалы предназначены исключительно для личного пользования. • Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет. Мелкие детали. Сохраняйте эту информацию. • Компоненты могут отличаться от изображенных. • Любое полное или частичное воспроизведение этой игры в любой форме (физической или электронной) запрещено без письменного разрешения Megalopole.

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

КОМПОНЕНТЫ



8 фигурок фотографов (📷); по 2 каждого цвета



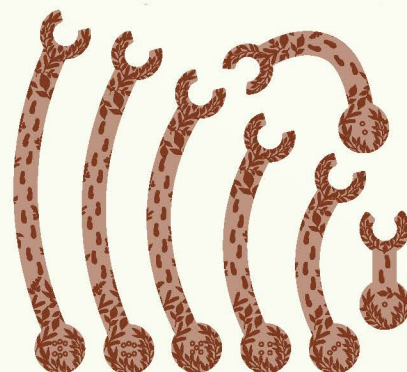
8 неопреновых оснований для фигурок фотографов



1 фишка первого игрока



1 фишка солнца (☀️)



7 шаблонов перемещения (👉)



2 планшета общего резерва



4 планшета личного резерва



7 фишек животных двойной толщины (🐾)
(по 1 каждого вида: белка, енот, куница, бобр, серая лисица, медведь и вапити)

42 жетона животных (🐾)
(по 6 каждого вида — см. выше)

Следующие 4 вида жетонов являются неограниченным ресурсом. Даже если какие-то из этих жетонов закончатся (пусть это и маловероятно), замените их тем, что есть у вас под рукой.



60 жетонов цветов (🌸): 20 🌸, 20 🌸 и 20 🌸



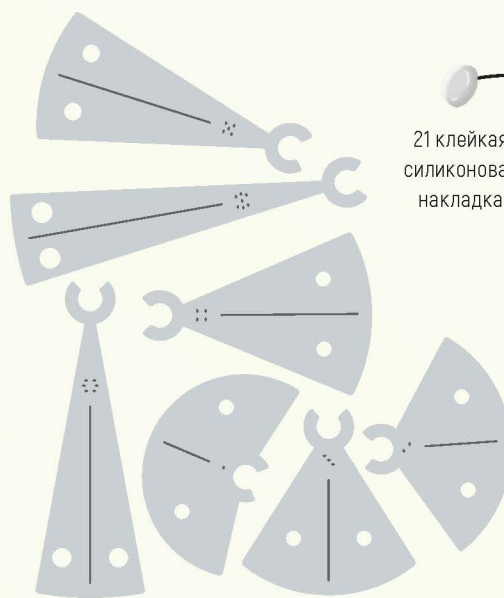
8 жетонов солнца (☀️)



56 жетонов гармонии (36 🥜 и 20 🥣)

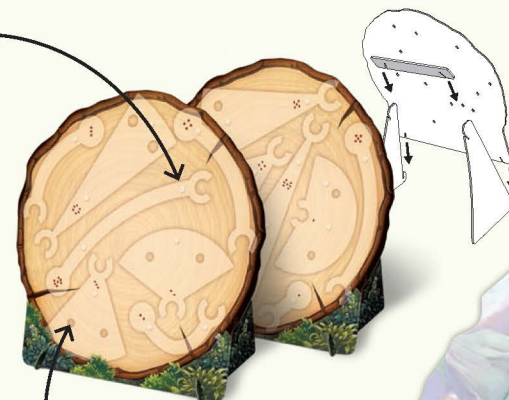


12 жетонов секвойи (🌲)



7 шаблонов угла обзора (👁️)

21 клейкая силиконовая накладка



2 подставки для шаблонов



28 крепежей для подставок

1 игровое поле, разделённое на 5 биомов (внешняя граница биомов обозначена соответствующим цветом и совпадает с границей игровой зоны)

1 правила игры, которые вы держите в руках



4 памятки игрока



87 протекторов



5 двусторонних карт рассвета



20 карт цели

Идентификационный номер карты



1 блокнот для подсчёта очков



32 карты панорамы (🖼️): сторона с белым треугольником в нижней части карты — для Базового режима, сторона с чёрным треугольником в нижней части карты — для Экспертного режима



1 шнурок

ОГЛАВЛЕНИЕ

Базовый режим	3
Подготовка к игре	3
Ход игры	4
Конец игры	8
Командный режим (4 игрока)	9
Экспертный режим	10
Соло-режим	11
Описание карт цели	12

ПРИМЕЧАНИЕ

Правила на страницах 3–8 применимы к партиям с 2, 3 и 4 участниками, однако в партиях с 4 участниками мы **настоятельно** рекомендуем выбирать **Командный режим** для оптимальной продолжительности партии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Отсортируйте карты панорамы по цвету.
Положите каждую стопку карт панорамы рядом с биомом соответствующего цвета стороной для *Базового режима* (с **белым** треугольником в нижней части карты) вверх.

Обратная сторона карт панорамы (с **чёрным** треугольником в нижней части карты) используется для *Экспертного режима* — см. стр. 10.

- 3 Случайным образом выберите карту рассвета (любой стороной вверх); на ней указано, как расположить соответствующие компоненты в ходе подготовки к игре:

3а **Карты цели:** отсортируйте карты цели по номеру на рубашке (от 1 до 5), затем случайным образом выберите по одной карте из каждой стопки, не глядя на их лицевую сторону. Все остальные карты уберите обратно в коробку — в этой партии они вам не понадобятся. Выложите карты цели лицом вниз в соответствии с картой рассвета, затем переверните карту цели с номером 1.

3б Фишка солнца : положите её на стопку карт панорамы указанную на карте рассвета, так, чтобы она не закрывала символы прицельной сетки .

3в Фишки животных : вставьте их в специальные шестиугольные отверстия игрового поля в соответствии с указаниями на карте рассвета (ориентация фишек не имеет значения).

ПРИМЕЧАНИЕ

Не путайте жетоны животных из общего резерва с фишками животных на игровом поле.

Теперь уберите все карты рассвета обратно в коробку.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не обращайте внимания на красную обводку вокруг некоторых символов указателя на карте рассвета: она имеет значение лишь при игре в *Соло-режиме* (см. стр. 11).

- 4 Подготовьте общий резерв:

4а Разложите шаблоны перемещения и шаблоны угла обзора на специально предназначенных местах на двух подставках для шаблонов.

4б Разложите жетоны по типу (, , , , и) на двух планшетах общего резерва.

4в Положите шнурок неподалёку.

- 5 Каждый игрок берёт планшет личного резерва и 2 фигурки фотографа одного цвета, затем помещает эти компоненты перед собой.

- 6 Случайным образом выберите первого игрока: он берёт себе фишку первого игрока.

- 7 Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок помещает одну из своих фигурок фотографа на любой свободный символ указателя на краю игрового поля. Фигурка фотографа должна полностью закрывать символ указателя , на котором она находится.



На этом рисунке показана подготовка к игре с 4 участниками в соответствии с выбранной стороной данной карты рассвета.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 5 раундов, после чего игроки переходят к финальному подсчёту очков. В каждом раунде каждый игрок совершает по одному ходу. В начале нового раунда переместите фишку солнца ☀️. Затем все игроки по очереди совершают свой ход.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФИШКИ СОЛНЦА

В начале нового раунда переместите фишку солнца ☀️ на следующую по часовой стрелке стопку карт панорамы 🖼️ и переверните карту цели, мимо которой только что прошла фишка солнца ☀️.



ВАЖНО

Не перемещайте фишку солнца ☀️ в первом раунде!

ХОД ИГРОКА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок **должен** выполнить ход, состоящий из следующих трёх действий:

- A. Выбрать шаблоны
- B. Переместить фотографа
- B. Сделать снимок

A

ВЫБРАТЬ ШАБЛОНЫ

Выберите шаблон перемещения 🏹 и немедленно положите его перед собой.

Затем выберите шаблон угла обзора 📷 и также немедленно положите его перед собой.

ВАЖНО

Если вы дотронулись до шаблона перемещения 🏹 или шаблона угла обзора 📷, вы должны взять его себе — вы уже не можете выбрать другой шаблон.

ПРИМЕЧАНИЕ

Особенность этой игры заключается в использовании возможности оценивать расстояния на основании компонентов, разложенных плашмя на столе и игровом поле.

Вы **должны** выбрать шаблон перемещения 🏹 и шаблон угла обзора 📷 среди...

- ...шаблонов в общем резерве...
- ...и/или шаблонов перед одним или двумя другими игроками. Игрок, у которого вы забираете шаблон перемещения 🏹 или шаблон угла обзора 📷, получает 1 очко 🍌 из общего резерва за каждый шаблон (🏹 или 📷), который вы у него забрали.

Вы **не можете** выбрать шаблон перемещения 🏹 или шаблон угла обзора 📷, оставшийся перед вами с прошлого раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ

Все шаблоны перемещения 🏹 и угла обзора 📷, лежащие перед вами в начале вашего хода, — это шаблоны, оставшиеся с предыдущего раунда. Перед вами может лежать меньше двух шаблонов (или даже ни одного), так как другие игроки могли забрать их в свой ход.

Теперь, когда вы выбрали шаблоны перемещения 🏹 и угла обзора 📷 и положили их перед собой, верните оставшиеся у вас с прошлого раунда шаблоны (если есть) в общий резерв.

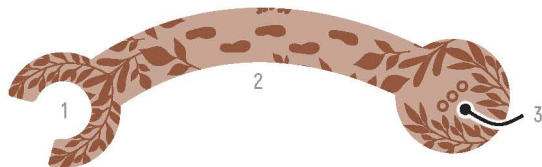
ХОД ИГРЫ

ХОД ИГРОКА

Б ПЕРЕМЕСТИТЬ ФОТОГРАФА

Чтобы переместить вашу фигурку фотографа 📷, вы должны использовать шаблон перемещения 🐾, который вы только что выбрали. Он состоит из 3 частей:

- 1 Развилка на одном конце позволяет прикрепить шаблон перемещения 🐾 к основанию фигурки фотографа 📷.
- 2 Вытянутая центральная часть представляет путь, по которому вы будете перемещаться.
- 3 Круглая часть на другом конце, на которой указан идентификационный номер шаблона перемещения 🐾, представляет точку, в которой вы закончите своё перемещение.

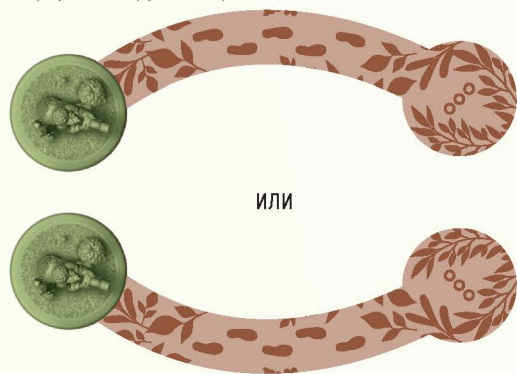


Чтобы переместиться, выполните следующие шаги:

- а) прикрепите шаблон;
- б) проверьте путь;
- в) переместитесь.

а) Прикрепите шаблон

Прикрепите шаблон перемещения 🐾 к вашей фигурке фотографа 📷 на игровом поле. Вы можете выбрать, какой стороной повернуть шаблон перемещения 🐾 (вы также можете передумать и перевернуть его другой стороной).



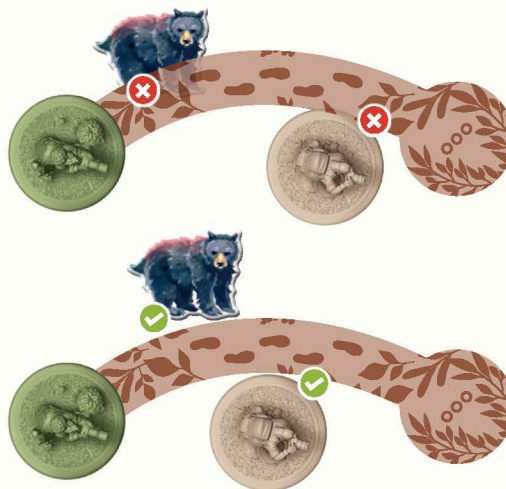
СОВЕТ

Слегка придерживайте фигурку фотографа 📷, когда прикрепляете и поворачиваете шаблон перемещения 🐾, чтобы случайно не сдвинуть её с места.

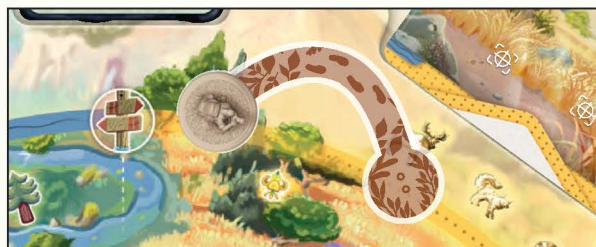
б) Проверьте путь

Придерживая фигурку фотографа 📷, вращайте шаблон перемещения 🐾, чтобы определить конечную точку. Положение шаблона перемещения 🐾 считается допустимым, если соблюдаются два следующих условия:

- Шаблон не перекрывает (частично или полностью) ни фишки животных 🐾, ни другие фигурки фотографов 📷.



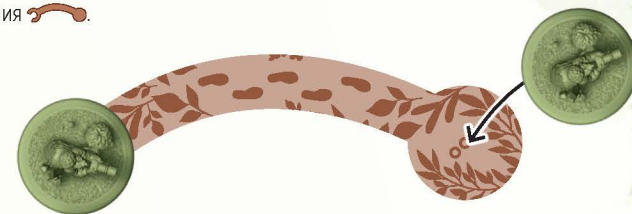
- Круглая часть на конце шаблона перемещения 🐾 хотя бы частично находится внутри игровой зоны (область внутри широкой разноцветной границы по краю игрового поля). Центральная часть шаблона может выходить за пределы игровой зоны.



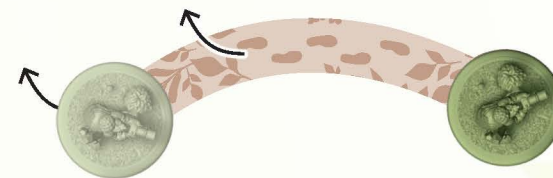
Пример: круглая часть на конце шаблона перемещения 🐾 частично находится внутри игровой зоны (в жёлтом биоме), а частично выходит за её границу (в этом биоме обозначена широкой жёлтой линией с пунктиром). Его изгиб (центральная часть) находится вне игровой зоны (выходит за границу жёлтого биоме).

в) Переместитесь

Поместите вашу вторую фигурку фотографа 📷 с планшета личного резерва точно на круглую часть на конце вашего шаблона перемещения 🐾.



Теперь одной рукой удерживайте на месте (но не вдавливайте вниз) вторую фигурку фотографа 📷, а другой рукой уберите первую фигурку фотографа 📷 и шаблон перемещения 🐾 с игрового поля на свой планшет личного резерва. На этом ваше перемещение завершается!



ЧТО-ТО ПОШЛО НЕ ТАК?

Каждый раз, когда вы перемещаете компоненты по игровому полю, будьте осторожны, чтобы случайно не задеть другие фигурки фотографов 📷 или фишки животных 🐾. Если это всё же произошло, верните компоненты, которые вы нечаянно сдвинули, на прежние места (настолько точно, насколько это возможно).

ТОЧНОСТЬ

Иногда даже миллиметр имеет решающее значение, поэтому будьте максимально точны при перемещении.

НЕ МОЖЕТЕ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ?

Крайне редко может возникнуть ситуация, что вы не можете переместить фигурку фотографа 📷, потому что ей препятствуют фигурки других фотографов 📷 и/или фишки животных 🐾. В таком случае она остаётся на месте. Перейдите к следующему действию.

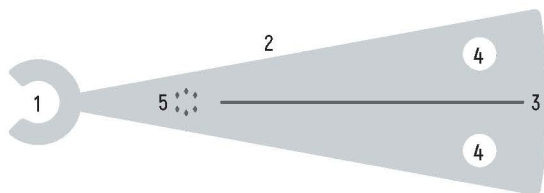
ХОД ИГРЫ

ХОД ИГРОКА

С СДЕЛАТЬ СНИМОК

Чтобы сделать снимок, вы должны использовать выбранный вами шаблон угла обзора. Он состоит из 5 частей:

- 1 Развилка на одном конце, которая позволяет прикрепить шаблон угла обзора к основанию фигурки фотографа.
- 2 Треугольник со скруглённым основанием, представляющий угол обзора вашего объектива.
- 3 Ось, указывающая направление объектива.
- 4 Два круглых отверстия, симметрично расположенных по обе стороны оси (используются для выполнения целей на картах с номером 1 на рубашке — см. стр. 12).
- 5 Идентификационный номер шаблона угла обзора.



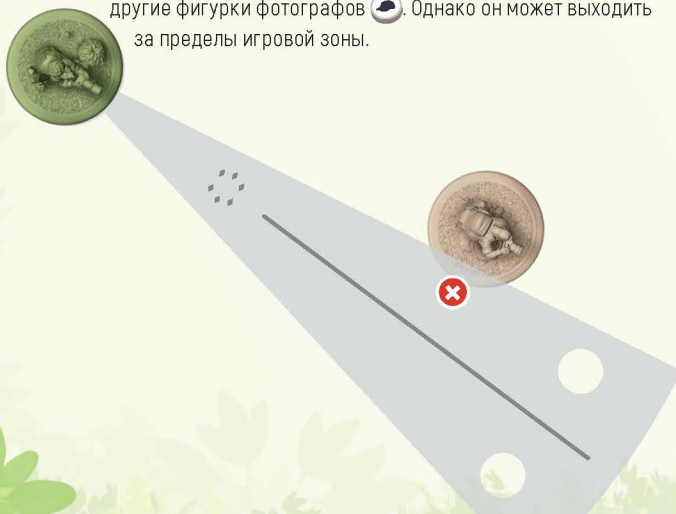
Чтобы сделать снимок, выполните следующие шаги:

- выберите ориентацию;
- определите цвет фона;
- выложите карту панорамы;
- запечатлейте момент;
- сверьтесь с условиями на картах цели;
- переместите животных.

а) Выберите ориентацию

Прикрепите выбранный вами шаблон угла обзора к вашей фигурке фотографа на игровом поле. Поверните шаблон на своё усмотрение, чтобы он **полностью** закрывал объекты, которые вы хотите поймать в кадр: цветы и секвойи, напечатанные на игровом поле, и/или животных.

Шаблон угла обзора не может перекрывать (частично или полностью) другие фигурки фотографов. Однако он может выходить за пределы игровой зоны.



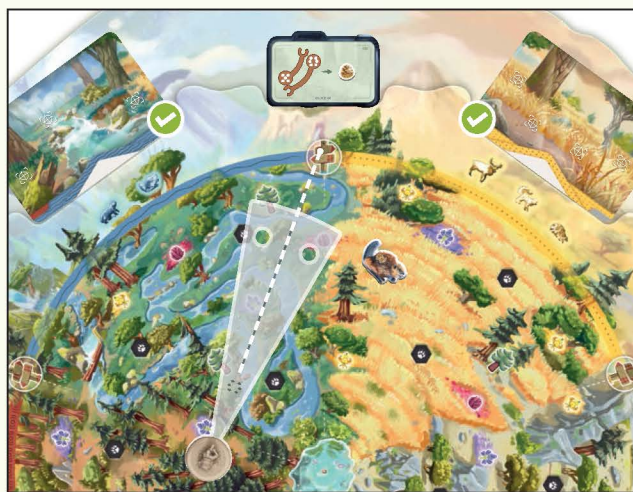
б) Определите цвет фона

Мысленно продолжите ось на шаблоне угла обзора до самой границы игровой зоны. Цвет биомы, в котором окажется ось, указывает цвет карты панорамы, которая станет фоном для вашего снимка. Возьмите карту панорамы этого цвета.

Если на карте панорамы, которую вы только что взяли, лежала фишка солнца, оставьте эту фишку на верхней карте стопки и возьмите жетон солнца из общего резерва (если только у вас уже нет двух таких жетонов на картах панорамы).

Если карт панорамы нужного цвета в стопке не осталось, вы не можете направить ось шаблона угла обзора на этот биом.

На границе каждого двух соседних биомов есть символ указателя. Если ось шаблона угла обзора указывает на такой символ указателя, вы можете взять карту панорамы из любого среди этих двух биомов.



ШНУРОК

Если вы не можете определить, на какой биом направлена ось вашего шаблона угла обзора, используйте шнурок: выровняйте его по оси на шаблоне и вытяните за границу игровой зоны. Посмотрите сверху, чтобы определить, в каком биоме окажется ось. Если вы воспользовались шнурком, то вы уже не можете поменять ориентацию шаблона угла обзора.

НЕ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ СНИМОК?

Крайне редко может возникнуть ситуация, что вы не можете сделать снимок, потому что другие фигурки фотографов не позволяют вам поместить шаблон угла обзора на игровое поле. В таком случае ваш ход немедленно завершается.

в) Выложите карту панорамы

Карты панорамы выкладывают в ряд на своём планшете личного резерва.

Первую карту панорамы положите на центральную ячейку планшета.

Все последующие карты панорамы выкладывают либо с левого, либо с правого конца ряда. Вы не можете выложить новую карту между двумя ранее выложенными картами. Вы не можете менять карты местами после того, как их выложили.



ПРИМЕЧАНИЕ

При желании вы можете сдвинуть весь ряд целиком вправо или влево, не меняя порядок карт, чтобы освободить место для новой карты на планшете личного резерва.

Если вам пришлось взять жетон солнца, положите его на изображение неба на только что выложенной карте так, чтобы случайно **не** закрыть символ прицельной сетки. Жетон солнца позволяет получить очки — см. стр. 8.

Вы получите очки в конце игры, если край только что выложенной карты идеально совпадает с краем соседней карты (см. стр. 8).



Пума появляется в дополнении «Дикие места».

ХОД ИГРЫ

ХОД ИГРОКА

СДЕЛАТЬ СНИМОК

г) Запечатлейте момент

Из общего резерва возьмите жетоны животных 🐾, цветов 🌸 и/или секвойи 🌲 в соответствии с объектами, которые вы **полностью** перекрыли в результате шага **а)**, и поместите их на пустые специальные области на новой карте панорамы 📷.



ВАЖНО

Все фишки животных 🐾 остаются на игровом поле!

На каждый символ прицельной сетки 📷 на карте панорамы 📷 можно поместить 1 жетон животного 🐾, цветка 🌸 или секвойи 🌲. Вы не можете поместить на карту панорамы 📷 больше жетонов, чем количество символов прицельной сетки 📷 на ней. **Только жетоны, которые вы выложили на карту панорамы 📷, считаются сфотографированными.**

Все лишние жетоны, для которых на карте панорамы 📷 не нашлось свободных символов прицельной сетки 📷, верните в общий резерв.

Старайтесь не оставлять незакрытых символов прицельной сетки 📷, потому что в конце игры вы **потеряете 1 очко** 🍌 за каждый такой символ.



Пример: вам удалось получить 3 жетона. К сожалению, на карте есть место только для 2 жетонов. Вы должны вернуть лишний жетон обратно в общий резерв. Вы решаете вернуть жёлтый цветок 🌸.

Вы можете выложить жетоны только на **новую** карту панорамы 📷. Вы не можете выложить их на карту панорамы 📷 предыдущего раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ

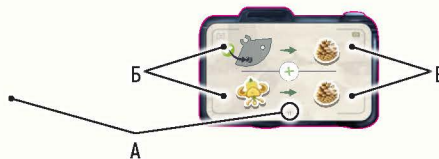
На каждом жетоне животного 🐾 с одной стороны указано количество очков 🍌, которое вы за него получаете. Вы можете выкладывать жетоны на карты панорамы 📷 любой стороной вверх (это никак не влияет на ваш результат).

д) Сверьтесь с условиями на картах цели

Теперь, когда вы сделали снимок, вы получаете очки 🍌 за **каждую** открытую карту цели, условия на которой вы выполнили.

На каждой карте цели указана следующая информация:

- А** Числовое значение карты, соответствующее номеру раунда, в начале которого она будет открыта.
- Б** Условие (или условия), которое вы должны выполнить, чтобы получить очки 🍌.
- В** Количество очков 🍌, которое вы получите за каждое выполненное условие.



Чтобы случайно не пропустить открытую карту цели, всегда проверяйте их по часовой стрелке, начиная с карты под номером 1.

Вы можете получить вознаграждение за каждую карту цели только один раз за ход.

Возьмите количество жетонов гармонии 🍌, соответствующее количеству очков, полученных за выполнение условий карт цели, из общего резерва и поместите их на свой планшет личного резерва.

Детальное описание карт цели см. на стр. 12.

е) Переместите животных

У каждого животного 🐾 есть 2 любимых биомов на игровом поле (каждый биом соответствует цвету карты панорамы 📷).

Переместите все фишки животных 🐾, которых вы только что запечатлели на снимке.

НАПОМИНАНИЕ

Вы запечатлели животное 🐾 на снимке, если вы только что поместили жетон этого животного 🐾 на карту панорамы 📷.

Чтобы переместить животных, выполните следующие шаги:

1. Возьмите шаблон угла обзора 📷, который вы только что использовали, и верните его в свой личный резерв.
2. По одному в любом порядке на свой выбор переместите фишки животных 🐾, соответствующие жетонам животных 🐾, которые вы смогли выложить на свою новую карту панорамы 📷: вставьте фишку в **другое** свободное шестиугольное отверстие в одном из двух **любимых биомов** этого животного (см. ниже). Вы можете выбрать любую ориентацию для фишки, однако вы не можете передвигать при этом фигурки фотографов 📷.

Если ни в одном из двух любимых биомов животного 🐾 нет свободных шестиугольных отверстий (они заняты другими животными 🐾 и/или заблокированы фигурками фотографов 📷), то вы можете выбрать любое другое свободное шестиугольное отверстие на игровом поле.

Крайне редко может возникнуть ситуация, что в общем резерве не осталось жетонов животных 🐾, соответствующих определённой фишке животного 🐾 на игровом поле. В таком случае уберите фишку животного 🐾 обратно в коробку — игроки больше не могут делать снимки с этим животным до самого конца партии.

ЛЮБИМЫЕ БИОМЫ ЖИВОТНЫХ



Биом — это один из 5 секторов игрового поля, соответствующий определённому типу карт панорамы 📷. У каждого биомов есть преобладающий цвет и тип ландшафта.

Если вам нужно уточнить, в каком именно биоме находится ваша фигурка фотографа 📷, натяните шнурок вдоль пунктирной линии между серединой озера в центре игрового поля и символом

указателя 📷 на границе двух соседних биомов. Затем посмотрите на игровое поле сверху. Если ваша фигурка фотографа 📷 видна по обе стороны шнурка, то она находится в обоих этих биомов одновременно. Озеро в центре игрового поля — нейтральная зона: фигурка фотографа 📷, которая полностью стоит на изображении озера, не находится ни в одном из 5 биомов.

НА ЭТОМ ВАШ ХОД ЗАВЕРШЁН!

Оставьте шаблон перемещения 📷 и шаблон угла обзора 📷, которые вы только что использовали, на своём планшете личного резерва. Теперь ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



Раунд завершается, как только каждый игрок сделает по ходу. Если это не пятый раунд, разыграйте новый раунд.

По окончании пятого раунда игра завершается: перейдите к финальному подсчёту очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает после пятого раунда. Приступите к финальному подсчёту очков и запишите свой результат в каждой категории на листе для подсчёта очков.

НАБОРЫ ЖИВОТНЫХ



Подсчитайте количество **разных видов** животных в вашем ряду карт панорамы  и получите соответствующее количество очков  (каждый вид засчитывается только один раз):

1 вид животного 	→ 0 очков 
2 разных вида животных 	→ 1 очко 
3 разных вида животных 	→ 3 очка 
4 разных вида животных 	→ 6 очков 
5 разных видов животных 	→ 10 очков 
6 разных видов животных 	→ 15 очков 
7 разных видов животных 	→ 21 очко 

ЖЕТОНЫ ГАРМОНИИ



Каждый жетон  приносит **1 очко** , а каждый жетон  — **3 очка** .

ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ


Каждый жетон животного  приносит определённое количество очков  в зависимости от вида животного. Сложите очки  за **всех** животных на ваших фотографиях.

	1 		2 		3 
	2 		2 		3 
	2 				

ЖЕТОНЫ СЕКВОЙИ

Каждый жетон секвойи  на ваших снимках приносит **2 очка** .





ПАНОРАМА

Ваша панорама () состоит из наибольшего количества соседних карт, которые идеально стыкуются друг с другом (цвет и рисунок совпадают).

Подсчитайте количество карт, идеально состыкованных в непрерывную цепочку:









Пример: слева 3 карты подряд идеально состыкованы, а справа — лишь 2 карты. Только самая длинная непрерывная цепочка (слева) считается панорамой  и приносит очки (6 очков ).

- 2 идеально состыкованные карты подряд = 3 очка 
- 3 идеально состыкованные карты подряд = 6 очков 
- 4 идеально состыкованные карты подряд = 10 очков 
- 5 идеально состыкованных карт подряд = 15 очков 

ЖЕТОНЫ СОЛНЦА




Подсчитайте жетоны солнца  на ваших картах панорамы :

- 0 жетонов солнца  = 0 очков 
- 1 жетон солнца  = 4 очка 
- 2 жетона солнца  = -2 очка 

ЖЕТОНЫ ЦВЕТОВ

Не используйте эту графу блокнота для подсчёта очков за жетоны цветов  — она предназначена для Экспертного режима.



Подсчитайте количество жетонов цветов  на ваших картах панорамы : каждый такой жетон приносит вам **1 очко** .

УПУЩЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ



Не используйте эту графу блокнота для подсчёта очков — она предназначена для Экспертного режима.



За каждый свободный символ прицельной сетки  на ваших картах панорамы  **вы теряете 1 очко** .



Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьей побеждает игрок...

- ... с наибольшим количеством животных на снимках...
- ... если ничья сохраняется, побеждает игрок с самой длинной панорамой  ...
- ... если между игроками всё ещё ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов гармонии .

Если даже после этого между игроками ничья, они делят победу.

КОМАНДНЫЙ РЕЖИМ: 4 ИГРОКА

Игра проходит по тем же правилам, что и в *Базовом режиме*, с некоторыми изменениями и добавлениями, описанными ниже. В *Командном режиме* игроки делятся на 2 команды (по 2 игрока в каждой команде), которые будут играть друг против друга. При игре с 4 участниками мы настоятельно рекомендуем выбирать именно *Командный режим* для оптимальной продолжительности партии. Вы можете совмещать *Командный режим* с *Экспертным режимом* (см. стр. 10).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Участники из двух команд садятся вокруг стола через одного. Начиная с команды, которая будет совершать свой ход второй, игроки выставляют свои фигурки фотографов 📷 на игровое поле.

ХОД ИГРЫ

Участники из одной команды совершают свой ход **одновременно**. Они могут свободно обсуждать свои действия.

КОНЕЦ ИГРЫ

Участники из одной команды складывают свои очки 🍄 вместе. Команда с наибольшим количеством очков 🍄 побеждает.

ХОД ИГРОКА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди **должны** выполнить три действия, как описано в правилах *Базового режима*. При этом другой участник команды, к которой принадлежит активный игрок, также выполняет эти действия одновременно с ним.

А ВЫБРАТЬ ШАБЛОНЫ

Вы и ваш товарищ по команде **одновременно** выбираете шаблоны перемещения 🏹 и шаблоны угла обзора 📷.

Если вы выбираете шаблон перемещения 🏹 или шаблон угла обзора 📷, лежащий перед вашим товарищем по команде, он не получает за это очков 🍄.

Б ПЕРЕМЕСТИТЬ ФОТОГРАФА

Вы и ваш товарищ по команде **одновременно** используете выбранные вами шаблоны перемещения 🏹.

Подождите, пока вы оба не выберете положение шаблона перемещения 🏹, прежде чем продолжить.

ВАЖНО

Ваши шаблоны перемещения 🏹 не могут пересекаться!

Каждый из вас перемещает свою фигурку фотографа 📷 так, чтобы не мешать друг другу.

В СДЕЛАТЬ СНИМОК

Вы и ваш товарищ по команде **одновременно** используете выбранные вами шаблоны угла обзора 📷.

Подождите, пока вы оба не выберете положение шаблона угла обзора 📷, прежде чем продолжить.

ВАЖНО

Ваши шаблоны угла обзора 📷 не могут пересекаться!

Д Сверьтесь с условиями на картах цели


Каждый участник команды получает очки 🍄 за те открытые карты цели, условия на которых лично он выполнил.



ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ

Игра проходит по тем же правилам, что и в *Базовом режиме*, с некоторыми изменениями и добавлениями, описанными ниже. Вы можете объединить *Экспертный режим* с любым другим режимом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре, как в *Базовом режиме*, с одним исключением: используйте сторону карт панорамы  для *Экспертного режима* (с чёрным треугольником в нижней части карты).

ХОД ИГРОКА

В СДЕЛАТЬ СНИМОК

г) Запечатлейте момент

Красные символы прицельной сетки  на картах панорамы  обозначают особое ограничение: вы можете положить жетон на такой символ прицельной сетки, только если будет соблюдено соответствующее условие.



Каждому типу карт панорамы  соответствует своё ограничение:

ЗЕЛЁНАЯ КАРТА ПАНОРАМЫ

На этот символ прицельной сетки  вы можете положить только жетон секвойи .





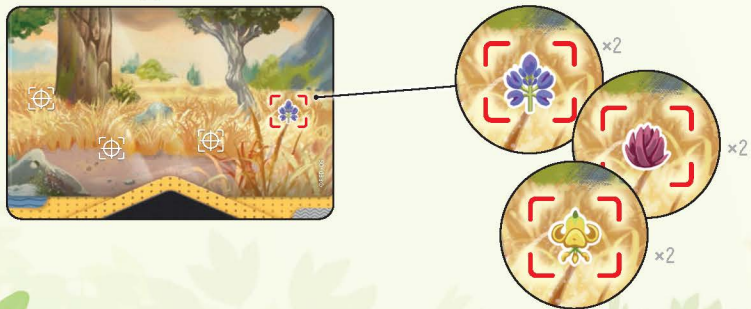
КРАСНАЯ КАРТА ПАНОРАМЫ

Вы можете положить жетон на этот символ прицельной сетки  только если все другие (обычные) символы прицельной сетки  на этой карте уже заняты жетонами.



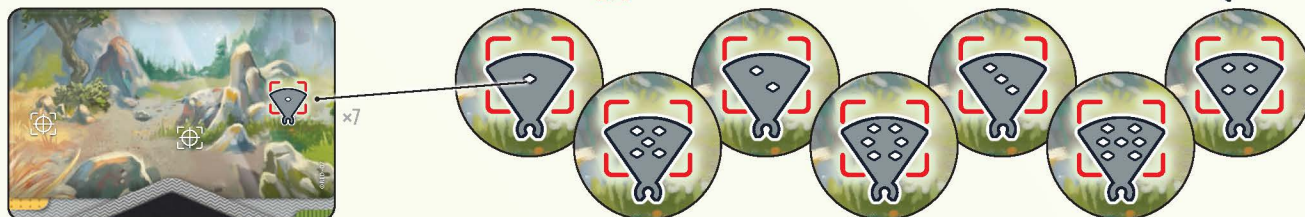
ЖЁЛТАЯ КАРТА ПАНОРАМЫ

На особый символ прицельной сетки  вы можете положить только жетон цветка  указанного типа.



СЕРАЯ КАРТА ПАНОРАМЫ

Вы можете положить жетон на особый символ прицельной сетки  только если вы использовали указанный шаблон угла обзора .








СИНЯЯ КАРТА ПАНОРАМЫ

На особый символ прицельной сетки  вы можете положить только жетон животного  указанного типа.



КОНЕЦ ИГРЫ




НАБОРЫ ЖЕТОНОВ ЦВЕТОВ

Теперь только наборы из **3 разных жетонов цветов**  приносят вам очки — по **7 очков**  за каждый набор. Каждый жетон цветка  может быть засчитан только один раз, а оставшиеся жетоны цветов , не принадлежащие ни к одному набору, не приносят победных очков .

7 /  /  / 
Используйте только эту графу блокнота для подсчёта очков, чтобы отмечать очки за жетоны цветов .

УПУЩЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

За каждый обычный незанятый символ прицельной сетки  на вашей карте панорамы  вы теряете **1 очко** .

За каждый особый незанятый символ прицельной сетки  на вашей карте панорамы  вы теряете **3 очка** .

-3 /  Используйте эту графу блокнота для подсчёта очков.



СОЛО-РЕЖИМ

Игра проходит по тем же правилам, что и в *Базовом режиме*, с некоторыми изменениями и добавлениями, описанными ниже. Для игры в *Соло-режиме* выберите один из сценариев на этой странице. Каждый сценарий вводит особое ограничение: для победы вы должны выполнить соответствующее условие. При желании вы можете объединить *Соло-режим* с *Экспертным режимом* (см. стр. 10).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Не выбирайте карты цели случайным образом. В каждом сценарии указано, какие карты цели нужно взять при подготовке к игре (см. справа).

Вы можете поместить свою фигурку фотографа  только на один из двух символов указателя , отмеченных красной обводкой на карте рассвета.

ХОД ИГРОКА

Только ваша фигурка фотографа  перемещается по игровому полю и делает снимки.


КОНЕЦ ИГРЫ

Вы побеждаете только в том случае, если успешно выполнили условие, заданное выбранным сценарием.

После каждой игры записывайте свой результат в таблицу и старайтесь его улучшить в следующей игре.

СЦЕНАРИИ

СЦЕНАРИЙ № 1: ИЗУЧЕНИЕ ПОВЕДЕНИЯ

Ограничение: в ходе игры вы должны сфотографировать одно и то же животное  хотя бы 3 раза.







Карты цели:

01.01.01	01.02.07	01.03.09	01.04.16	01.05.20
----------	----------	----------	----------	----------

СЦЕНАРИЙ № 2: В ЗАСАДЕ

Подготовка к игре: возьмите 3 неиспользованные фигурки фотографов  и закройте ими символы цветов  на игровом поле, как показано на рисунке справа.



Ограничение: если во время действия «Сделать снимок» другая фигурка фотографа  оказывается на одной оси с выбранными вами шаблоном угла обзора , уберите эту фигурку фотографа  обратно в коробку. Если сразу несколько фигурок фотографов  оказываются на одной оси с выбранным вами шаблоном угла обзора , уберите в коробку лишь ближайшую к вам фигурку. К концу игры вы должны убрать с игрового поля все 3 фигурки других фотографов .

Карты цели:

01.01.02	01.02.05	01.03.10	01.04.15	01.05.19
----------	----------	----------	----------	----------





СЦЕНАРИЙ № 3: ПОХОДНИК-ЛЮБИТЕЛЬ

Ограничение: после того как вы один раз использовали шаблон угла обзора  или шаблон перемещения , уберите его в коробку: вы больше не можете его использовать. Помимо этого, вы проигрываете, если хотя бы на одной из ваших фотографий нет ни одного животного .

Карты цели:

01.01.03	01.02.08	01.03.12	01.04.13	01.05.17
----------	----------	----------	----------	----------





















СЦЕНАРИЙ № 4: СЮРРЕАЛИЗМ





Ограничение: в конце игры на ваших картах панорамы  должно быть ровно 3 жетона солнца . Вы не получаете (и не теряете) победные очки  за жетоны солнца .





















Карты цели:

01.01.04	01.02.06	01.03.11	01.04.14	01.05.18
----------	----------	----------	----------	----------

Автор игры (Кристоф) и штатный разработчик (Микаэль) тщательно протестировали Соло-режим. Можете ли вы побить их рекорд для каждого сценария?

ИМЯ	НОМЕР СЦЕНАРИЯ	ДАТА	РЕЗУЛЬТАТ БАЗОВЫЙ РЕЖИМ	РЕЗУЛЬТАТ ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ
Кристоф	1	17.07.22	55 	60 
Микаэль	1	25.07.22	65 	58 
Кристоф	2	25.07.22	50 	38 
Микаэль	2	13.08.22	42 	30 
Кристоф	3	15.08.22	56 	52 
Микаэль	3	28.08.22	50 	60 
Микаэль	4	29.08.22	56 	51 
Кристоф	4	01.09.22	50 	55 
				
				

ИМЯ	НОМЕР СЦЕНАРИЯ	ДАТА	РЕЗУЛЬТАТ БАЗОВЫЙ РЕЖИМ	РЕЗУЛЬТАТ ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ
				
				
				
				
				
				
				
				
				

ИМЯ	НОМЕР СЦЕНАРИЯ	ДАТА	РЕЗУЛЬТАТ БАЗОВЫЙ РЕЖИМ	РЕЗУЛЬТАТ ЭКСПЕРТНЫЙ РЕЖИМ
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

ОПИСАНИЕ КАРТ ЦЕЛИ



КАРТА ЦЕЛИ 01.01.01

+1 очко 🌰, если вы сделали идеальный снимок (см. ниже справа).
+1 очко 🌰, если вы сфотографировали жёлтый цветок 🌻.



КАРТА ЦЕЛИ 01.03.09

+2 очка 🌰, если вы сфотографировали животное 🐾, которое уже ранее фотографировали.



КАРТА ЦЕЛИ 01.05.17

+3 очка 🌰, если ваша фигурка фотографа 🐾 полностью закрывает всю ширину внешней границы игровой зоны.



КАРТА ЦЕЛИ 01.01.02

+1 очко 🌰, если вы сделали идеальный снимок (см. ниже справа).
+1 очко 🌰, если вы сфотографировали секвойю 🌲.



КАРТА ЦЕЛИ 01.03.10

+2 очка 🌰, если вы использовали для снимка карту панорамы 🖼️ такого же цвета, который уже использовали ранее.



КАРТА ЦЕЛИ 01.05.18

+3 очка 🌰, если вы не сфотографировали ни одного цветка 🌻.



КАРТА ЦЕЛИ 01.01.03

+1 очко 🌰, если вы сделали идеальный снимок (см. ниже справа).
+2 очка 🌰, если ваша фигурка фотографа 🐾 хотя бы частично закрывает шестиугольное отверстие.



КАРТА ЦЕЛИ 01.03.11

+1 очко 🌰, если хотя бы 1 обычный или особый символ прицельной сетки 📏/📏 на вашем новом снимке остался свободным.



КАРТА ЦЕЛИ 01.05.19

+3 очка 🌰, если вы не сфотографировали ни одного животного 🐾.



КАРТА ЦЕЛИ 01.01.04

+1 очко 🌰, если вы сделали идеальный снимок (см. ниже справа).
+2 очка 🌰, если ваша фигурка фотографа 🐾 частично закрывает озеро в центре игрового поля.



КАРТА ЦЕЛИ 01.03.12

+3 очка 🌰, если хотя бы 2 обычных и/или особых символа прицельной сетки 📏/📏 на вашем новом снимке остались свободными.



КАРТА ЦЕЛИ 01.05.20

+3 очка 🌰, если ваш шаблон угла обзора 📐 частично закрывает фишку животного 🐾.



КАРТА ЦЕЛИ 01.02.05

+1 очко 🌰, если вы переместились с помощью шаблона перемещения 🏹 номер 2 или 3.



КАРТА ЦЕЛИ 01.04.13

+2 очка 🌰, если ваш шаблон угла обзора 📐 направлен в сторону озера в центре игрового поля, но находится полностью за его пределами.



КАРТА ЦЕЛИ 01.02.06

+1 очко 🌰, если вы переместились с помощью шаблона перемещения 🏹 номер 5 или 6.



КАРТА ЦЕЛИ 01.04.14

+2 очка 🌰, если ваш шаблон угла обзора 📐 направлен в сторону символа указателя 📍, но находится полностью за его пределами.



КАРТА ЦЕЛИ 01.02.07

+1 очко 🌰, если карта панорамы 🖼️ которую вы использовали для вашего снимка, принадлежит к одному из двух биомов напротив того биома, где сейчас лежит фишка солнца 🌞.



КАРТА ЦЕЛИ 01.04.15

+2 очка 🌰, если ваш шаблон угла обзора 📐 направлен в сторону другой фигурки фотографа 🐾.



КАРТА ЦЕЛИ 01.02.08

+1 очко 🌰, если ваша фигурка фотографа 🐾 хотя бы частично находится в том биоме, где сейчас лежит фишка солнца 🌞.



КАРТА ЦЕЛИ 01.04.16

+2 очка 🌰, если ваш шаблон угла обзора 📐 направлен в сторону фишки животного 🐾, но не заходит на неё.



ИДЕАЛЬНЫЙ СНИМОК

Ваш снимок является идеальным, если часть одного из его предметов (🌻 🌲 или 🐾) видна сквозь отверстие в вашем шаблоне угла обзора 📐. Вы можете выполнить это условие только **один раз за ход** (отверстия на шаблоне угла обзора 📐 расположены симметрично, чтобы он выглядел одинаково, как бы вы его не перевернули).



Сквозь оба отверстия в шаблоне угла обзора 📐 видна часть цветка 🌻. Тем не менее, вы получаете очки за выполнение этого условия только один раз. Вы получаете 1 победное очко 🌰.